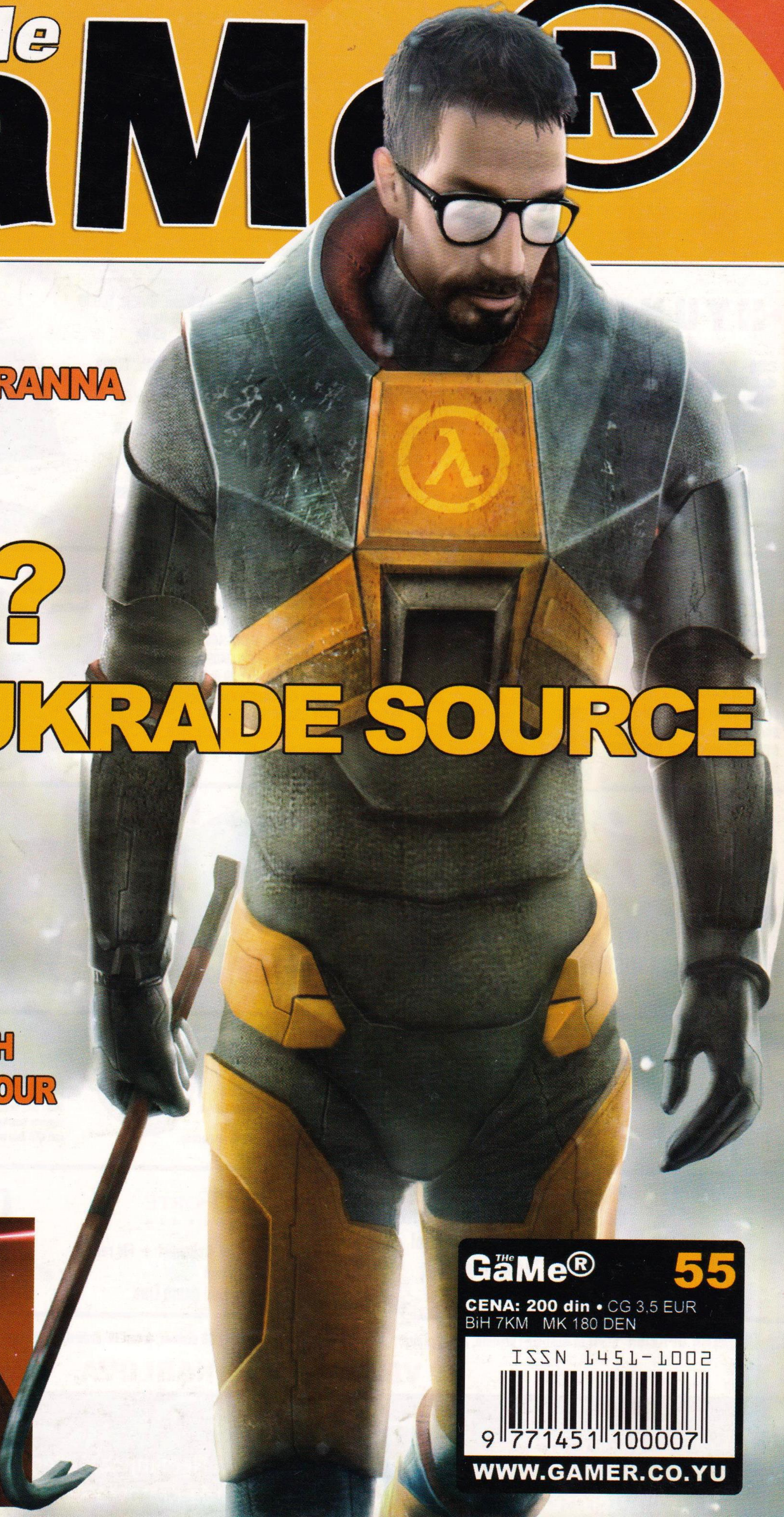
CONTRACT J.A.C.K. EKSKLUZIVNO U GAMERU

THe GaMeR®



IGRALI SMO

DS: LEGENDS OF ARANNA

X2: THE THREAT

$#*?!? KO MI UKRADE SOURCE

REVIEWS

MAX PAYNE 2

MOHAA: BREAKTHROUGH

C&C: GENERALS ZERO HOUR

FREEDOM FIGHTERS

HOMEWORLD 2

THe GaMe® 55

CENA: 200 din • CG 3,5 EUR BiH 7KM MK 180 DEN

ISSN 1451-1002

9 771451 100007

WWW.GAMER.CO.YU

DFI®
www.dfi.com

It's party time!

LanParty NFII ULTRA
NVIDIA® nForce 2 Ultra 400/MCP-T Chipset, Socket A
- Supports AMD Athlon™ XP Processor
- Supports DDR400/333/266
- Supports Dual Channel DDR400 Memory
- Dual Ethernet LAN
- AGP 8X, 5 PCI, 1 Serial ATA, IEEE1394
- 6 USB 2.0, 6 Channel Audio + Bracket Card
- RAID 1.5 (Supports RAID 0+1 with only 2 hard drives instead of 4)
- UV-sensitive round cable & round corner PCB
- Bundled kit: FRONTX & PC TRANSPO

PC Transpo FRONTX RAID 1.5

UV SENSITIVE

www.lanparty.com.tw

2 LAN, LIVE UPDATE, Round Cable, Genie BIOS, EZ ON, EZ TOUCH

LanParty PRO875
Intel® 875P/ICH5R Chipset, Socket 478
- Supports Intel® Pentium 4 Processor
- Supports Hyper-Threading Technology
- Supports 800MHz Front Side Bus
- Supports Dual Channel DDR400 Memory
- Supports Performance Acceleration Technology (PAT)
- Intel® Gigabit CSA LAN
- AGP 8X, 5 PCI, 2 Serial ATA
- 8 USB 2.0, 6 Channel Audio + Bracket Card
- RAID 1.5 (Supports RAID 0+1 with only 2 hard drives instead of 4)
- UV-sensitive round cable & round corner PCB
- Bundled kit: FRONTX & PC TRANSPO

UV SENSITIVE

HYUNDAI
ImageQuest MONITORS
www.hyundaiQ.com
NEW!

V560 - 15", 0.28 mm, 57KHz, MPR II
max: 1024x768 @ 60 Hz,
optimal: 800x600 @ 85 Hz

V770 - 17", 0.27 mm, 70KHz, TCO99
max: 1280x1024 @ 60 Hz,
optimal: 1024x768 @ 85 Hz

QV770 - 17", 0.27 mm, 70KHz, TCO99
max: 1280x1024 @ 60 Hz,
optimal: 1024x768 @ 85 Hz

Q790 - 17", 0.25 mm, 97KHz, TCO99
max: 1600x1200 @ 75 Hz,
optimal: 1280x1024 @ 85 Hz FLAT SCREEN

F790D - 17", 0.25 mm, 96KHz, TCO99,
max: 1600x1200 @ 75 Hz,
optimal: 1280x1024 @ 85 Hz FLAT SCREEN

Q910 - 19", 0,25 mm,107KHz, TCO99
max: 1600x1280 @ 85 Hz,
optimal: 1280x768 @ 85 Hz FLAT SCREEN

P910+ - 19", 0.26 mm, 107KHz, TCO99
max: 1600x1200 @ 85 Hz,
optimal: 1280x1024 @ 85 Hz

F910 - 19", 0.25 mm, 110KHz, TCO99,
max: 1600x1200 @ 85 Hz,
optimal: 1280x1024 @ 85 Hz FLAT SCREEN

Q15 - 15", 0.297 mm, TFT, TCO99,
max: 1024x768 @ 75 Hz,
optimal: 1024x768 @ 60 Hz

Q17 - 17", 0.264 mm, TFT, TCO99,
max: 1280x1024 @ 75 Hz,
optimal: 1280x1024 @ 60 Hz

Mustek
www.mustek-europe.com

Digital cameras
Gsm@rt mini 1, 2, 3 & LCD 3
Ultramini size, Auto rechargeable
MDC 3000, MDC 3500, MDC 4000
DV 2000, DV 3000, MDC 5500Z
NEW!

Scanners
Be@r Paw 1200 CU plus USB A4 600x1200 dpi
Be@r Paw 1200 TA USB A4 600x1200 dpi
Be@r Paw 2400 CU USB A4 1200x2400 dpi
Be@r Paw 2400 TA USB A4 1200x2400 dpi
ScanExpress 1200 UB USB 600x1200 dpi
ScanExpress Parallel A3 300x600 dpi
Be@r Paw 1200 F USB A4 600x1200 dpi
Be@r Paw 2448 CU Pro USB2.0 A4 1200x2400 dpi
Automatic Document Feeder
NEW!

Business card Scanner

UPS Power Must
400VA, 600VA, 800VA - smart

Genius
VELIKI IZBOR MIŠEVA

SPEED WHEEL - Volan, menjač,pedale
SPEED WHEEL - Force Feedback
JOYSTICK - G08,G09,G12,F-22X,F-23,F-31D, F33
SPEAKERS - Q-06 120W, K-10 200W,
SP-Q 2.1 Slim 320W 2 SATELITS, SW 5.1 Channel Surround System Subwoofer, 5.1 Home Theather, Sound Card 5.1
MICROPHONES, HEADPHONES, GRAPHIC TABLET, HUB 10 Mbit, 100 Mbit
HEADPHONES WITH MICROPHONE,

jazPiper

C10 MP3-CD PLAYER
Audio CD, MP3 CD, ID3, LCD screen
CDR&CDRW compatible
Charger, rechargeable batteries

XS64 MP3 PLAYER
Compact & slim pocket player,
Voice recording, 64 Mb,
Windows, Mac & Linux compatibile

D64U MP3 PLAYER
64mb built-in flash memory,
supports Smartmedia card,
Fast USB data transfer

UBit2 MP3 PLAYER
128mb built-in flash memory,
voice recording, ID3, USB flash disc,
Fast USB data transfer, LCD display
Voice recording,support Windows, Mac & Linux
NEW!

PROVIDEO
PRO Video - Satelitte TV tuner
PRO Video - TV tuner with FM, teletext and remote control
PRO Video - TV/FM tuner USB
PRO Video - TV tuner USB 2.0
NEW!

MediaFORTE multimedia
Sound card 4 channel + FM radio
Quad Extreme
FM radio card RADIO LINK

GlacialTech
Inspiring Cooling Technology
GlacialTech
IGLOO
procesor cooleri

DODATNA OPREMA Stalci za monitore i printere, držači papira, podloge za miša, kutije za diskete i CD diskove, prazni CD diskovi, ZIP diskete, adapteri, riboni, kertridži za ink jet printere, CD ROM cooleri

VELIKI IZBOR KABLOVA

Computer Dream
www.computerdream.co.yu
Maloprodaja: Nemanjina 4, Beograd, Tel: 011/3610-310, 3610-613
Veleprodaja: Đorđa Kratovca 46, Tel: 011/457-247, 458-361, 434-851

SADA LARA ZVUČI TAKO
DOBRO KAO I ŠTO IZGLEDA
Sound BLASTER
AUDIGY 2
Sound Blaster® Audigy™ 2 i Creative zvučnici će napraviti tako istinsko i čisto zvučno okruženje da će vam linija između igranja i realnosti skoro nestati. Dakle, nemojte samo da se igrate - uživite se u igru !
Neverovatna realnost 24-bit ADVANCED HD zvuka će vas teško naterati da napustite Larin svet. Budite spremni da upotpunite vaš audio arsenal sa najmoćnijim od svih !
LARA CROFT TOMB RAIDER
the angel of darkness
SOUNDS BEST ON
Sound BLASTER 24-bit ADVANCED HD
LUCASFILM THX
INSPIRE T7700
INSPIRE™ T7700
EIDOS INTERACTIVE
CREATIVE
Chosen By Games. Loved By Gamers.
Za dodatne informacije o ovim superiornim audio proizvodima posetite
www.europe.creative.com/tombraider
© 2003 Creative Technology Ltd. All rights reserved. The Creative logo is a registered trademark of Creative Technology Ltd. in the United States and/or other countries. All brands and product names listed are trademarks or registered trademarks and are property of their respective holders.
© 2002 Core Design Limited. Lara Croft, Tomb Raider and Core a re registered trademarks of Core Design Ltd. Lara Croft Tomb Raider: The Angel of Darkness, the Tomb Raider logo and the Core Design logo are trademarks of Core Design Ltd. Eidos Interactive and the Eidos logo are trademarks of the Eidos Group of Companies. All rights reserved.
ComputerLand, 3976-304, 3974-419, www.compland.co.yu

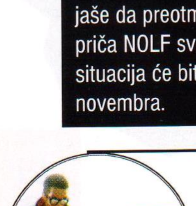
SADRŽAJ

NOVEMBAR 2003

Ekskluzivno

Contract J.AC.K.

Postanite John Jack, Just Another Contract Killer, tipični anti-heroj koji u izuzetno opasnoj misiji treba da onemogući italijanske mafijaše da preotmu posao njegovoj (poštenoj) firmi. Neobično obojena priča NOLF sveta, prepuna namrgođenih neprijatelja i bezizlaznih situacija će biti pravi trening za vašu spretnost. Igra izlazi sredinom novembra.



Niste se prevarili, stigao je novi broj vašeg omiljenog časopisa a sa njim kao i uvek novi Gamer CD, sa svim onim programčićima koji vam baš i nisu praktični za skidanje sa neta (a što bi ih i skidali kada vam ih dajemo); znači demoi, pečevi, varanja, trejleri, korisni programi opisani u aktuelnom broju, neki review koji je zakasnio za broj i slično. Pa znate već i sami. Zato kada završite sve domaće (može i pre), bacite se na Gamer CD i uživajte.

Najave

Lock On: Modern Air Combat 8

Dungeon Siege: Legends of Aranna 10

▶ Pre nego počnete da igrate Legends of Aranna oprostite se sa devojkom i prijateljima i zamolite ih da imaju puno razumevanja za vaše odsustvo iz javnog života. Igra je neviđena navlaka za sve ljubitelje RPG-a.

Horizons: Empires of Istaria 14

Lock On: Modern Air Combat

LotR: Battle for Middleearth 17

Ekskluzivno

Contract JACK 36

▶ Budite anti-heroj i probajte da se snađete u No One Lives Forever svetu iz malo drugačije perspektive, a usput se provozajte na vespi sa namontiranim mitraljezom.

X2 The Threat 32

Film i DVD

MASTER AND COMMANDER: The Far Side of the World. 20

▶ najnoviji film

Zamka za snove 20

Poslednja ekskurzija 2 20

▶ VHS I DVD izdanje i na našem tržištu

Live

HL2 Kradja source koda 20

▶ Drugi

Najprodavanije PC igre za kraj avgusta 2003. 23

Vesti iz sveta biznisa 23

Za čim lude u svetu 25

Ovo neće skoro 26

Šuška se 27

Flash live 28

GM kutak

Fading sun 86

■ Multiplayer

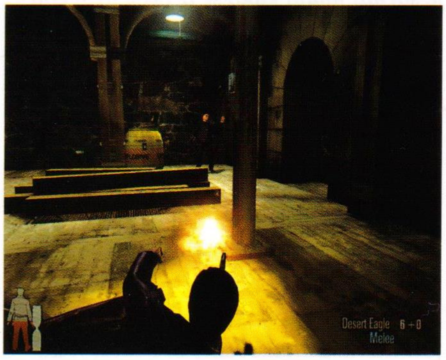
Kompjuterske štetočine - kolekcija jesen/zima 2003. 80
Multipalyer vesti 80
Multi fajlovi 81

■ Net

Web vesti 82
Shareware i freeware 84

■ Reviews

The Fall of Max Payne 40

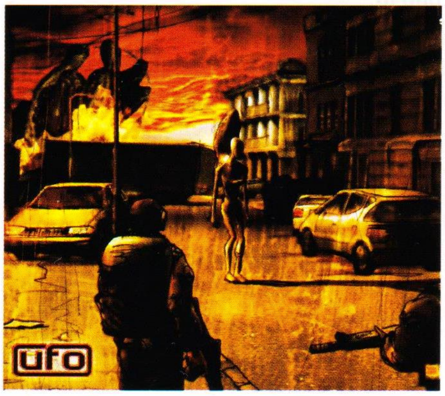


Conflcit Desert Storm 2 44
Pro Beach Soccer 48
C&C Generals Zero Hour 50
HALO Combat Evolved 52

▶ Proverite da li je vredelo čekati pune dve godine da bi zaigrali PC igru koja je pretvorena u Xbox izdanje, pa opet portovana na PC. Kako god HALO je stigao.

MoH AA Breakthgough 42
Etherlords 2 58

Freedom Fighters 60
Once Upon a Knight 63
Sim City 4 Rush Hour 66
F1 Challenge 68 68
Temple of Elemental Evil 70
Homeworld 2 74
UFO: Aftermath 78



■ Prva pomoć

Temple of Elemental Evil Walkthrough I deo 90
Cheats 90

■ Hardware

Hardware vesti 94
Hardware Q&A 95
Monitori, kako ih jednostavno podesiti? 97
Sta je novo kod Geniusa 102
Novi Asus dvojac 104

Decembarski broj Gamera u prodaji od 28. novembra 2003. godine

pismo urednika

Silom prilika, nalazimo se u tamnom vilajetu. Nije nam dobro u njemu, a opet kad ga napustimo nedostaje nam. Dobro bi bilo sa nekom "evropskom" platom živeti negde u inostranstvu, a opet sačuvati šmek i stil života koji gajimo u ovoj našoj periferiji starog kontinenta (centralni geografski položaj izgleda da nam samo odmaže). Ko ne bi voleo da može da od nedeljnog džeparca/honorara/plate/penzije izdvoji 40 evra i kupi omiljenu igru u obližnjem supermarketu (kao i papaju ili grožđe u sred februara).

Ovako, hteli mi to ili ne, primorani smo da se bavimo "mutnim" radnjama i nabavljamo raznorazne verzije softvera, u prvi sumrak, po budžacima i sumnjivim delovima grada. No, ni to ne bi mogli, da nije svojevrsnih savremenih heroja, koji držeći se parole da softverski kod ne može biti ničije vlasništvo, kradu od bogatih i daju - nama.

Do sada je u igračkim krugovima, na njih gledano sa simpatijama (naravno da programeri, izdavači igara i njihovi advokati ne pripadaju ovoj zajednici). Međutim pre par nedelja dogodio se presedan koji je šokirao sve. Krađa sorsa i Sorsa (ovaj drugi predstavlja revolucionarni endžin) Half Life-a 2, od strane nepoznatog hakera i njihovo distribuiranje preko neta (koda, ne hakera), događaj je o kom će se još pisati i pričati. Sam čin "otuđivanja" ne bi toliko izazvao pažnju, da kao posledicu nije proizveo odlaganje izdavanja jedne od najočekivanijih igara ove godine. Među oštećenima su se sada našli i igrači i programeri.

No, imaćete prilike da o ovom događaju pročitate par tekstova već u Gameru koji je ispred vas. Ja ću samo dodati da mi (pošto septembar i oktobar, već tradicionalno predstavljaju period u godini kada se izda najveći broj potencijalnih hitova) HL 2 neće mnogo nedostajati. Koju god stranicu da okrenete naići ćete na opis igre koju vredi isprobati. Stoga nemojte vid u potpunosti pokvariti buljeći u televizor i fudbal, sačuvajte ga malo i za zračenje monitora.

glavni i odgovorni urednik

Uroš Jojić

Vi nama, mi vama

Vaša pisma sa pitanjima i predlozima kako da poboljšamo časopis kao i uvek očekujemo sa nestrpljenjem, a usput vas podsećamo da nam možete pisati na **gamer@verat.net** kao i na adresu **The Gamer, P.Fah 32, 11050 Beograd 22**. Naglašavamo da se naš sajt na **www.gamer.co.yu** redovno ažurira, te da će te i na njemu moći da pronađete sve ono što vas interesuje kao i dodatne informacije kojih nema u novom broju

✉ Ovo je ovde Balkan

Veliki pozdrav redakciji i svim njenim vrednim piscima...

Sada se verovatno pitate ko je ovaj i u vezi čega će nas kritikovati, kao prvo nisam redovan čitalac pa nemam neko moralno pravo da vas kritikujem, ali 'ajde da ne cepidlačim.

Gamer kupujem zbog dobro napisanih priča, opisa i najava (ovo je bio kompliment), ali kao što rekoh svakog prvog u mesecu uzmem prvi časopis koji nađem na trafici. Da li je to PC Chip ili PC Play ili PC.... sa puževima u sosu od.... zavisi od sudbine, uglavnom - prošlog meseca sam se opredelio da uzimam Gamer (što možete smatrati kompliment-om).

A sada kritika : da li znate da je prosečna plata u Srbiji 180 eura ?? ... Naravno da znate, baš čitam broj 53 i vidim.. naslov kartica od 1000 eura.. recite mi osobu koja ima platu 200 eura i koja će sebi kupiti tu karticu .. Ako je nađete ja ću se doživotno pretplatiti na Gamer, potom tastatura od 130 eura...znam da je to sve lepo i funkcionalno, ali jednostavno mislim da korisnici koji čitaju o tome i gledaju svoj stari Microsoftov miš kome se obrisao natpis od korišćenja mogu samo da počnu da bale... i to po vašem časopisu što je nedopustivo ! :) OK to je to, jednostavna poruka ovoga što sam napisao: predstavite mesta gde se može naći jeftino a solidno, a ne nešto što može da priušti Amer.

Nemam više kritika samo bih želeo da vidim u vašem časopisu podatke o mestima sa pristupačnim cenama i solidnim hardverom, jer jednostavno ne mogu da odvojim previše para, a želim da unapredim svoj računar (gledajte na to tako) i želeo bih da u vašem časopisu vidim malo više informacija o Internetu u našoj zemlji cable, DSL.. cene, mesta gde je razvijena KDS, jer vi pričate o Amerima i wi-fi koji ima 2000 kb/s a mi imamo dialup sa 5kb/s, dajte zaboga to će kod nas doći za 10 godina, pišite o nečemu što ima sada, a bolje je od dial-up . Da to je bilo to.

Izvin'te na kritici mada je nije bilo mnogo :PPP) nadam se da ćete razmisliti o nekoj od mojih sugestija.

Veliki pozdrav od mene

Nikola Dikić

>> *Kad je već sudbina odigrala toliku ulogu da pridobijemo još jednog čitaoca (a ni par komplimenata sa početka teksta nije odmoglo) odlučili smo da ovo pismo objavimo kao prvo.*
Veoma smo svesni bolne činjenice da je standard u našoj zemlji na vrlo niskom nivou. Na žalost, na njegovo povećanje nikako ne možemo uticati, te prestanak pisanja o najnovijem računarskim komponentama, nikom neće povećati platu (naprotiv uredniku za hardver će ona zbog manjka tekstova opasti). Po tvojoj logici časopisi koji se bave automobilima ne bi ni trebalo da postoje. Jer ko nema ni za osnovne potrebe, zasigurno neće kupovati najnovije modele Mercedesa, Audija (po mojoj proceni: sa današnjim primanjima ako izdržim još 25 godina bez hrane, pića, vode i struje osnovni A4 će biti moj - doduše neću imati za benzin, ali guraću ga) ili Jeep-a. Takođe i Playboy bi trebalo zabraniti, jer zašto da gledamo nešto što ionako nikada nećemo moći da ... (pazi, još jedna slična insinuacija i zabranićemo ti rubriku - Prim. Ur.)
Sa druge strane ni tvoja opaska da se ne bavimo, komponentama namenjenim "srednjem" i "low" tržištu (u koje nažalost spada i naše) nije tačna. Pratimo ponude naših prodavaca, kao i aktuelnosti u svetu, pa vršimo selekciju šta ćemo opisati i objaviti. Kada se ATI izbaci najnovijeg Radeona, ne možemo to zanemariti i po peti put praviti uporedni prikaz jeftinih grafičkih kartica, ili klasičnih miševa koji se u prodavnicama mogu naći za 150 dinara. Uzmi u obzir i da će današnje "zveri" za desetak meseci (možda malo više), postati "out" i preći u klasu pristupačnu i kupcu sa Balkana, a tada ne budi lenj, pretraži stare brojeve Gamera (ako ih nemaš pozajmi ih ili kupi - po opet nižoj ceni nego što su najnoviji) i imaćeš informacije koje te zanimaju.
Sa vestima koje se tiču Interneta situacija je slična, mada kako se iz ovog ugla čini kraj tunela je sve bliži. SMIN, veoma povoljne cene Flat (neograničenog) pristupa i dopunjavanje sati na skoro svakoj trafici, neke su od lepih stvari koje nam se dešavaju već danas. No dok je monopola, dvojnika i analognih centrala golgota nam je neminovna.
Zasad pišemo o Internetu kada je u nekoj vezi sa igrama i igranjem (kod nas ove dve stvari još uvek nisu povezane i ne funkcionišu onako kako bi trebalo), ali ako se po "pristupu Internetu iz bilo kog mesta u Srbiji po ceni lokalnog poziva" dan poznaje onda će uskoro tu i za nas biti nečeg interesantnog.

✉ Do not wait for the miracle, be one!!!

Ćao!!!

Čitam vas od 44. broja i mogu da kažem samo da ste najbolji,i ostanite takvi. Hteo bih da vas zamolim da mi pomognete oko jedne stvari.

Već neko vreme pravim mod za UT 2003, nije mi bilo važno kad ću da ga završim, ali kad sam čuo za "Make something Unreal" takmičenje na kome se može osvojiti VELIKA lova odlučio sam da nađem još ljudi za svoj tim i da probamo da završimo to do decembra. Taj rok ne mogu da ispunim sa brojem članova koji imam sada, pa mi treba pomoć. Molim vas da ovo objavite i da mi nađete

MALI OGLASI The GaMe®

Poštovani čitaoci i firme, obaveštavamo Vas da od sledećeg broja uvodimo rubriku mali oglasi, prostor namenjen za kupovinu, prodaju i razmenu opreme i konfiguracija.
Oglasi mogu biti tekstualni ili uokvireni, crno-beli ili u koloru.

Kontaktirajte redakciju u vezi ostalih informacija.
GAMER@VERAT.NET, WWW.GAMER.CO.YU, tel: 011/380 77 12, 380 77 36

pomoć probao sam da ovo pošaljem na forum, ali on i dalje ne radi (iako vi tvrdite da radi), ali nema veze. Treba mi još jedan 3d modeler za oružje i likove i neko ko poznaje rad u c++ ili u unreal script editoru, tako da ako imate talenta za ovo molim vas da mi se javite na bodi@panet.co.yu .

Hvala unapred!

Body

>> O talentima članova redakcije, ne bih davao komentare. Dovoljno je da nam se pogleda u kantu za otpatke u kojoj su nagomilane zalihe praznih limenki piva i ostatci folija za uvijanje sendviča, pa da svakom bude jasno da nam 3D modeliranje nije jača strana. No, ono što možemo jeste da apel za pomoć objavimo i da naše čitaoce zamolimo da ti se obrate. Dosta više kukanja kako nemamo sa čime i kime da radimo. Programeri iz okolnih zemalja su u sličnoj situaciji kao i mi pa ljudi rade i o njima se čuje. Stoga svi koji imate znanje, a siguran sam da vas ima - jer naš školski sistem, ako sam ne obučava đake i studente, onda ih bar primorava da se sami snalaze i da budu sposobniji od mnogih produkata dvomesečnih kurseva sa zapada - javite se Body-ju i pomozite koliko možete.
Ko zna možda ovaj projekat bude početak lepog prijateljstva iz koga će se izroditi pobednički mod, a potom i hit igra. Nakon nje možda i odete do Amerike oženite se ćerkom bogatog industrijalca i postanete milijarder.
Kako Džim Keri kaže - "Be a miracle!"

✉ Peč na krek

Ćao. Pišem ti drugi put u nadi da ćeš moje pismo objaviti ili makar mail-om odgovoriti na njega!!

Bolje da odmah pređem na stvar pošto neću da vas smaram kritikama (možda vam se ne bi ni svidelo:)).

Imam Warcraft III the Frozen Throne (1.7 verzija koja radi). Hteo sam novu verziju, odem na www.blizzard.com i skinem peč 1.12. Otvorim fajl kad ono error! Startujem Frozen Throne, ali i dalje je verzija 1.7. Ceo postupak ponovim, ali rezultat je isti. Šta da radim?! Gde sam pogrešio? Ovo me mnogo nervira zato vas molim da mi pošaljete odgovor.

ACA

>> Moram da priznam da se osvežavanjem Warcrafta 3 nisam bavio, ali bar imam ideja.

Prvo, bez namere da prosipam zavidno znanje iz matematike koje posedujem, moram napomenuti da je 1.7 veća vrednost nego 1.12 te bi iz toga sledilo da noviju verziju pokušavaš da zameniš starijom. No kako si najverovatnije napravio lapsus pa imaš verziju 1.07 nešto drugo je u pitanju.

Igru si nabavio od nekog distributera softvera sa pijace pa si je pre pokretanja morao krekovati (u stvari neko je drugi to učino umesto tebe, a ti si samo originalni exe fajl zamenio sa "modifikovanim" iz Crack" direktorijuma). Zvanična zakrpa (peč) prilikom instaliranja proverava da li tvoj exe fajl ima potrebnu (originalnu) dužinu i sadržinu, pa ga tek onda krpi. Kako kod tebe to nije slučaj ništa od ispravke bagova. No i za tvoj problem ima rešenja. Pod uslovom da nam obećaš da ćeš kao pravi legalista naručiti original iz inostranstva, posavetovaćemo te da dok ga čekaš, posetiš sajt www.gamecopyworld.com koji se između ostalog bavi i ovom tematikom - "kreko-

✉ Muke po Slavenu

Pozdrav svima!

Trudiću se da budem što kraći. Krajem prošle godine sam kupio

računar, a već sada hoću da radim upgrade. Dvoumim se između nekoliko modela grafičkih kartica (nažalost, finansije su mi vrlo ograničavajući faktor). Pošto ih vi testirate, molio bih vas da mi nekako poređate ove modele, prvo po kvaliteti i performansama,a zatim i po odnosu uloženo-dobijenog: GF4 MX4xx serije, ATI Radeon 9000 64Mb DDR, GF FX 5200 128Mb DDR i ATI Radeon 9200SE 128Mb DDR. Mislim da mi možete pomoći. Hvala unapred i sve najbolje!

Slaven!

>> Pored performansi, na izbor hardvera utiču i afiniteti odnosno privrženost nekom od proizvođača. No na osnovu ovoga što si ponudio moja top lista bi izgledala ovako:

1.GF FX 5200 128Mb DDR (bez dvojbe - dovoljno je aktuelna da opravda razliku u ceni po kojoj se razlikuje GF4 MX)

2. ATI Radeon 9000 64Mb (bolji izbor od nVidia pandana koji je na trećem mestu)

3. GF4 MX4xx serije (Iako kod nas najprodavanija i veoma prisutna i danas, vreme joj je za penziju)

4. ATI Radeon 9200SE 128Mb DDR (ne dajte da te cifre zavaraju, iako bi se moglo reći da konkuriše GF FX 5200, predstavlja osakaćenu verziju Radeona 9200 (koji nema SE u nazivu), izbegavaj ga u svakom slučaju bez obzira koliko košta)

■ Pismo meseca

Ćao!

ZA REDAKCIJU GAMERA:

Nisam verovala da ću ikada poslati kritiku (pozitivnu ili negativnu) nekom časopisu, jer sam smatrala da to rade samo oni koji nemaju šta da rade u životu...ali vama čovek prosto mora da pošalje mail!!!

Evo, na samom početku da vas pohvalim, jer da vas nema ja više ne bih kupovala novine! Strašno mi se svideo prošli br. (ipak da kažem da vam je LotR bio do sada najbolji poster!).

Posebno mi se sviđaju ocene igara i kada komentarišete minuse, jer mi uvek izmamite osmeh na lice kada negativno, ali realno, iskritikujete ono što kod jedne igre ne valja.

Moje omiljeno mesto u časopisu je GM kutak! Super ste pisali o "Takedu" jer će to biti odličan FRP klub i u budućnosti... Molim vas da od sada ne objavljujete mailove koji se tiču toga da se izbaci GM kutak jer se mi , FRP-ovci i RTS-ovci strašno iznerviramo..

ZA ONE KOJIMA SMETA GM KUTAK:

Časopis ima oko sto i nešto stranica - vama smeta GM kutak koji se nalazi na maximalno 5 , znaci vi kupujete časopis zbog ostalih 100 stranica! Mi FRP -ovci kupujemo časopis samo zbog tih 5 stranica, a ne žalimo se za ostalih 100! Napravite proporciju pa vidite da li sa pravom možete da zahtevate da se nešto sa tih 5% izbaci ili koriguje! Ako vam to toliko smeta nemojte ga čitati!!!

Pozdrav... always loyal____JOANNA

>> Izgleda da se moja borba protiv vetrenjača i protivnika GM kutka bliži kraju. Broj vaših pisama u kojima se kritikuje ova rubrika sve je manji te se nadam da ih za mesec - dva dana više neće ni biti. Umesto da na ovim stranicama vodimo prazne priče da li ga treba izbaciti ili mu smanjiti obim, bolje da se okrenemo vedrijem stilu pisanja, zanimljivijim temama, ili problemima koji vas zaista muče i čijim rešavanjem možemo pomoći i drugima.

Jaonna mi je učinila uslugu i napisala sve ono što mislim i ja. Doduše ona je ovaj problem shvatila vrlo "lično", ali mislim da njeno pismo predstavlja pravi način da se na sve dosadašnje i buduće prepirke u vezi ovoga stavi tačka.

LOCK ON: Modern Air Combat

Lociraj da bih ubio

Eagle Dynamics, jedan od poznatijih ruskih razvojnih timova sa sedištem u Moskvi je nedavno najavio proširenje priznate Flanker licence, serijala simulacija letenja koji je startovao 1995.godine. Posle Flanker-a, '99 je usledio i Flanker 2, a prošle godine i Flanker 2.5. Sada baćuške vredno rade kako bi završili poslednje izdanje u serijalu nazvano Lock On: Modern Air Combat (prvobitno ime je bilo Lock On Air Combat Simulation). Igra bi trebalo da se pojavi tokom decembra ove godine, a mi smo imali prilike da se provozamo u poslednjoj radnoj verziji igre koju smo dobili od dobrih ljudi iz Ubi Soft-a.

Game info

IZDAVAČ Ubi Soft
RAZVOJNI TIM Eagle Dynamics
ŽANR Simulacija letenja
SAJT IGRE http://www.lomac.com/
DATUM IZLASKA Decembar 2003.

Svi Flanker naslovi su oduvek bili poznati kao visoko kvalitetne simulacije letenja, a po našem prvom utisku Lock On će nastaviti tradiciju. Držeći se svoje prakse ovaj naslov omogućava igračima da lete iznad južnih delova Ukrajine (delova koji se graniče sa Crnim Morem), odnosno iznad Krima i Istočnog Kavkaza. Ovo područje je uzeto kao osnovna lokacija fiktivnog vazdušnog konflikta koji je i dalje glavna komponenta igre. Svi vi koji ste igrali neki od prethodnih naslova iz serijala, ponovo ćete se sresti sa poznatim tipovima aviona. Naravno, biće tu i novog sadržaja za sve tvrdokorne obožavaoce, budite bez brige. Napuštajući princip da na raspolaganje stavlja samo ruske avione razvojni tim je u igru ubacio i neke od aviona koji se nalaze u sastavu NATO snaga. Igrači će biti u mogućnosti da se smeste u kokpite nekoliko novih vojnih aviona iz sastava ruskih, američkih i nemačkih vazduhoplovnih snaga, a među njima su i Su-27 Flanker B, Mig-29 Fulcrum C, Su-25 Frogfoot, Su-33 Flanker D, kao i nemački Mig-29. Svi oni igrači koji su laki na okidaču će se obradovati kada saznaju da će imati prilike da sednu za komande višenamenskog lovca F-15C Eagle, kao i u A-10A Thunderbolt koji se pokazao vrlo uspešnim u Zalivskom ratu.

Lock On me je realističnim ponašanjem aviona u letu impresionirao već na prvu loptu. Moram naglasiti da je igra ekstremno kompleksna sa preko 200 komandi za navigaciju i upravljanje sistemom naoružanja. Očigledno je da je razvojni tim hteo da pruži realističnost (koliko je već moguća u

> "...RAZVOJNI TIM JE U IGRU UBACIO I NEKE OD AVIONA KOJI SE NALAZE U SASTAVU NATO SNAGA."

video igri) koja će i iskusne virtuelne pilote dobrano namučiti. Međutim nemojte oklevati ako ste početnik, nivo težine u igri se može podešavati pa ćete i vi moći da uživate u letenju (u sletanju nešto manje...).

Kako bi igranje bilo dodatno olakšano onima koji nisu baš vešti u virtuelnom pilotiranju, na raspolaganju su moćni motori, navigaciona pomoć i pomoć pri sletanju. Ako spadate u grupu iskusnih "sobnih" pilota spremnih za Top Gun školu bićete nagrađeni gomilom izazova poput: letenje sa ograničenom količinom goriva, ubrzavanje po unapred propisanim parametrima i sl. Za prave letačke veterane tu je i poznati Kobra manevar koji još uvek možete izvesti samo sa ruskim avionima - Su-27, Su - 33 i Mig29. Moram da vam priznam da sam pokušao da izvedem ovaj komplikovani manevar i uspešno sam se prizemljio na neprijateljski hangar...

Dinamika je takva da vam izazova neće nedostajati ni za jedan tren (dobro, možda debrifing i nije nešto izazovan, ali...). Čak i

Sve je spremno za poletanje.

Na koje se ono dugme isključuje AntiAliasing? Ah, mora da je na ovo crveno...

Razvojni tim

Eagle Dynamics je ruski razvojni tim, prvenstveno poznat ljubiteljima simulacija letenja. Napravili su odlične: Flanker, Flanker 2 i Flanker 2.5, a sada završavaju i Lock On: Modern Air Combat. Nalaze su u Moskvi i broje oko dvadesetak članova.

Lepo je leteti iznad mora, prosto mi dođe da se katapultiram i zaplivam.

"PREZENTACIJA AVIONA U IGRI JE VRLO REALISTIČNA PA ĆE ONI PO UBOJNOJ MOĆI BITI PRAVA KOPIJA ORIGINALA KOJI SE MOGU VIDETI NA NEBU - BEZ OBZIRA DA LI SE RADI O LAKOJ ILI TEŠKOJ AVIJACIJI."

u ovako nedovršenoj formi igra vam konstantno drži pažnju. Neprijateljske jedinice se nalaze svuda ispod vas raštrkane kako bi ih teže pogodili. Imaćete prilike da vidite mnoga vozila, protiv avionska oruđa, ogromne aerodrome pa čak i omalene neprijateljske vojnike naoružane bacačima raketa. Vredi znati da je Lock On prilično sadržajan za jednu simulaciju letenja. Pored samog letenja i obaveznog uništavanja neprijatelja uvek ćete imati osećaj da imate neku konkretnu ulogu u ratu i da ne ispunjavate zadatke tek onako. Brifinzi pre misija su vrlo temeljni i ohrabriće svakog pilota, a tokom vaše karijere u avijaciji se vodi detaljna statistika, između ostalog beleže se i ukupni sati naleta, te eventualne medalje i unapređenja koja zaslužite.

Prezentacija aviona u igri je vrlo realistična pa će oni po ubojnoj moći biti prava kopija originala koji se mogu videti na nebu - bez obzira da li se radi o lakoj ili teškoj avijaciji. Vazdušni dueli jedan na jedan su vrlo zarazni (ako uspete da se snađete sa kontrolama), a neprijateljski AI će vam zadati puno muka inteligentnim reakcijama i predviđanjima vašeg sledećeg manevra. Razvojni tim nas je obavestio da će se u igri pojaviti preko 50 kompjuterski vođenih aviona, raznovrsna vozila, oružja, protiv-avionska oruđa i sve ono što se danas nalazi u sastavu modernih oružanih snaga svetskih sila. Zanimljivo da smo tokom igre imali prilike da vidimo i neke nedoslednosti u neprijateljskoj AI rutini pa su povremeno protivnički avioni znali da se zakucaju o tle iz čista mira - takođe je primetno da je prijateljski AI praktično bezgrešan što opet nije dobro. Ipak dobili smo uveravanja da se Ubi Soft već pozabavio ovim problemima, pa oni svakako neće biti prisutni u finalnoj verziji igre.

Lepo je videti vizuelna unapređenja u odnosu na ostale igre iz serijala, ali i u odnosu na igre iz žanra. Svi 3D objekti kao i teren su vrhunski dočarani kako bi doživljaj u igri bio maksimalno realističan. Razvojni tim je išao toliko daleko da je čak svako drvo u područjima gde se odvijaju misije precizno modelirao (a njih ukupno ima preko 50 miliona). Pored drveća, na tlu ćete videti i vojna postrojenja (avio i mornaričke baze), puteve, naselja i druge moderne strukture. Kroz igru pred vašim očima će se smenjivati prvoklasni dinamički svetlosni efekti, impresivni tragovi od dima i realistični oblaci, vrlo lepe vodene površine sa svim refleksijama i još mnogo toga. Zvučni efekti koji su dosad ubačeni u igru takođe spadaju u visoku klasu. Reski zvuk mlaznog motora, efekat lansiranja raketa i prolazak neprijateljskih raketa pored vas uz neizbežno "zviždanje", zaglušujuće eksplozije, konstantna radio veza sa pratnjom, AWACS-om, letećim cisternama, tankerima i kontrolnim tornjevima će sasvim realno dočarati pravu stvar.

Kako sad stvari stoje Lock On: Modern Air Combat ima potencijala da bude odlična simulacija koja će se podjednako dopasti i veteranima vazdušnih okršaja i početnicima koji će po prvi put sesti u kokpit borbenog aviona. Eagle i Ubi Soft su obećali bar 36 single-player misija sa nezavisnom pričom. Očekujte i multiplayer za 32 igrača preko LAN-a ili neta (najmanje šestorica). I pored prave zime decembar će očigledno biti vreo mesec, bar na nebu iznad Ukrajine.

Uroš Pavlović

■ Dodatni info

RUSKI AVIONI U IGRI KOJIMA MOŽETE UPRAVLJATI:

▶ Su-25 Frogfoot - služi za napad na ciljeve na zemlji i za pružanje bliske podrške u vazduhu. Dugačak je 15.5m, raspon krila mu je 14.4m, a težak je oko 17.6 tona. Maksimalna brzina je 0.8 maha, a ima dolet od 1,250km.

▶ Su-27 Flanker B - Lovac. Dug je 22m, raspon krila mu je 14.7m, a težak je oko 33 tone. Maksimalna brzina je 2.4 maha, a ima dolet od 3,790km.

▶ Su-33 Flanker D - Višenamenski lovac. Dug je 21.9m, raspon krila mu je 14.7m, a težak je oko 30 tona. Maksimalna brzina je 2.17 maha, a ima dolet od 1,620km.

▶ Mig-29 Fulcrum A - Lovac. Dug je 17.3m, raspon krila mu je 11.4m, a težak je 19.7 tona. Maksimalna brzina je 2.3 maha, a ima dolet od 2,900km.

▶ Mig-29 Fulcrum C - Lovac. Dug je 17.3m, raspon krila mu je 11.4m, a težak je 19.7 tona. Maksimalna brzina je 2.3 maha, a ima dolet od 2,900km.

■ Dodatni info

NATO AVIONI NA KOJIMA MOŽETE LETETI U IGRI:

▶ A10A Warthog - služi za napad na ciljeve na zemlji i blisku podršku u vazduhu. Dug je 16.2m, raspon krila mu je 17.4m, a težak je oko 23 tone. Maksimalna brzina je 0.56 maha, a ima dolet od 1,287km.

▶ F-15C Eagle - Lovac. Dug je 19.4m, raspon krila mu je 13m, a težak je oko 30 tona. Maksimalna brzina je 2.5 maha, a ima dolet od 5,552km.

▶ Mig-29 Fulcrum A - Lovac. Dug je 17.3m, raspon krila mu je 11.4m, a težak je 19.7 tona. Maksimalna brzina je 2.3 maha, a ima dolet od 2,900km.

▶ F-15C Eagle - Od 1970. godine ovaj avion predstavlja okosnicu vazdušnih snaga, lovačke avijacije vojske Sjedinjenih Američkih Država. F-15C u sebi sjedinjuje izuzetne performanse i napredne radarske sisteme, kao i sisteme samozaštite. Može da ponese do osam projektila vazduh-vazduh, a ima i ugrađen 20mm top. U dosadašnjim akcijama je dokazao da mu na nebu nema premca. Veliku većinu misija u kojima je učestvovao je završio sa uspehom. Po mnogima ovaj avion je najbolji lovac druge polovine dvadesetog veka.

DUNGEON SIEGE: Legends of Aranna

Istražite tamnu stranu No One Lives Forever sveta

Pre nego počnem sa pisanjem ove najave moram da vam priznam da me je Dungeon Siege: Legends of Aranna toliko okupirao, da sam se potpuno pogubio; od kako mi je dopao šaka jednostavno nisam znao kad je dan, a kada noć. Ustanem ujutru i krenem da igram, a onda posle nekoliko minuta (da, da sigurno su bili minuti - Prim.Ur.) pogledam kroz prozor, a ono mrkli mrak. U prvi mah pomislih da nije ponovo neko pomračenje ili ko zna šta, kad ja izgleda dobrano zaglavih sa ovim hack&slash RPG-om. U stvari zaglavio sam toliko da sam imao velikih problema sa rođenom ženom koja je obično puna razumevanja u najvećem broju slučajeva (dobro sad, ona ima razumevanja, ja malo perem sudove i tako se lepo slažemo...). Čak mi se čini da je postala ljubomorna na igre u istoj meri kao što su druge žene ljubomorne na svoje potencijalne "konkurentkinje".

Game info

IZDAVAČ Microsoft
RAZVOJNI TIM Mad Doc Software
ŽANR Akcioni RPG
SAJT IGRE http://www.dungeon-siege.com/
DATUM IZLASKA 25. novembar 2003.

I perem ja tako sudove, perem u pauzama igranja i u jednom trenutku skapiram da više ne želim da perem sudove (čim ih za toliko vremena nisi oprao očigledno koristiš pogrešno sredstvo, pogledaj samo roditelje iz Villa Baho kako su efikasni), ali da želim i dalje da igram. Jel' vidite kakvi problemi. Na kraju sam odlučno sam sebi rek'o da moram da tužim sve odgovorne za nastajanje igre - pa umalo da se razvedem zbog njih. U startu sam pomislio da bi bilo dobro da tužim Gas Powered Games zbog toga što su napravili originalnu igru, a onda mi pade na pamet bolja ideja da tužim Mad Doc Software zbog ovog skupa dodatnih misija koje i igram. Međutim, ne kažu džabe da genijalne ideje ipak dolaze na kraju (nikad čuo za takvu izreku - Prim.Ur.), a da ja tužim Microsoft? Ako oni nemaju kintu da se ispruže za moj pretrpljeni duševni i mentalni bol (otekle ruke od pranja da i ne spominjem), onda ne znam ko ima. Šta je za njih pedesetak hiljada dolarčića. Eto, u završnoj fazi priprema sam da kontaktiram Microsoft-ovu podršku za WindowsXP. Zašto baš njih? Hm, pa ne mislite valjda da imam broj mobilnog nekog od Microsoft-ovih advokata...mislim, bilo bi lepo da smo mi na.... mislim, prijatelji i tako to. Šta ne verujete mi? Nečuveno!

Dungeon Siege: Legends of Aranna paket je jedan ogroman skup dodatnih misija, možda bi se moglo reći skupčina (kada bi u našem jeziku postojala takva reč). U paketu stiže i originalni Dungeon Siege, što znači da ladno možete igrati i originalnu igru, pa čak i avanture iz originala pomoću izvršnih fajlova iz novih dodatnih misija, znači uz nove karakteristike, magije i opremu. Evo još malo pa završavam ove dodatne misije, a da bih do ovde stigao trebalo mi je otprilike oko petnaestak časova igranja. Ekipa iz Mad Doca je stvarno uradila odličan posao proširujući DS univerzum stvaranjem višeslojne

Da nije malo poveća gužva ovde?

"PRIBLIŽAVANJE FINALNE BITKE NA NIVOIMA SA BOSOM ĆE VAM SE NA NEKI NAČIN NAJAVLJIVATI PODIZANJEM NAPETOSTI I GRAĐENJEM NATEGNUTE ATMOSFERE."

Razvojni tim

Mad Doc Software je osnovan novembra 1999. od strane Dr. Ian Lane Davis-a, bivšeg direktora i jednog od glavnih programera u Activision-u. Godinu dana kasnije iz Santa Monike prelaze u Masačusets i rade igru Star Trek Armada za Activision, koja je postala najprodavanija Star Trek igra svih vremena. Avgusta 2000 rade i drugi deo Armada-e. Kuriozitet je da su uradili i jednu WAP igru (za mobilne telefone) Jamdat Wap Golf. Marta 2002. su završili i izdali Jane's Attack Squadron, popularnu ratnu simulaciju letenja. Trenutno privode kraju Dungeon Siege: Legends of Aranna.

priče sa dva glavna pravca razvoja. Na krajnjem nivou morate poraziti Shadowjumper-a, prastaro zlo koje želi da se osveti svim ljudima, naročito Utraeansima, drevnoj rasi ljudi čarobnjaka koja je nekada vladala zemljjama Aranna-e. Pored toga morate i da razotkrijete misteriju o nestanku vaših roditelja. Eto baš igrom slučaja potičete iz stare herojske loze, a vaši roditelji, i sami avanturisti su nestali pre dvadeset godina takođe se boreći protiv zla.

Dopalo mi se to što se priča, osim što vam nudi mnogo dodatnih misija, na određenim ključnim tačkama grana i to zavisno od vašeg načina igranja. Pomoću Utraen-skog sredstva za teleportaciju možete odlaziti i posećivati različite lokacije, ili možda ostati na trenutnoj lokaciji i istražiti je, otkriti delove opreme koju su vaši roditelji nosili sa sobom na svojoj poslednjoj avanturi, kao i pronaći objašnjenje kako su izgubili svaki od njih. Ovakvim povezivanjem prošlosti i sadašnjosti se dobija jedan konzistentniji igrački svet. Sećam se da je Tolkien jednom prilikom rekao da tajna kreiranja upečatljivog fantazijskog sveta leži u formiranju njegove kompletne istorije koju će čitaoci otkrivati uporedo sa razvojem priče. Očigledno da je Mad Doc želeo da usmeri DS serijal po ovom principu i za to im svakako treba odati priznanje. Što se tiče izvođenja Legends of Aranna se ne razlikuje mnogo od originalne igre, ali gledajući kroz prizmu osnovnih ideja dizajna mora se reći da je Mad Doc uključio neke originalne elemente i rešenja. Sinhronizacija likova je sada definisanija - dizajneri su odlučili da pripadnici družine jedinstvenim glasovima potvrđuju kretanje ili prihvatanje naređenja za napad, što ih daleko bolje karakterizuje.

Ove dodatne misije nam donose i bezbrojne nove magije, nova oružja, nove terene i okruženja, kao i vrlo zanimljive bosove. Nema smisla navoditi sve dodatke, ali ću vam reći koju reč o bosovima. Ima onih koji su rađeni po manje-više standardnom klišeu, poput Death Knight-a i njegovih sledbenika hodajućih mrtvaca, ali ima i nekih koji se definitivno izdvajaju i po izgledu i po svojoj istoriji. Jedan od takvih bosova je i The Lost Queen. Svojevremeno je bila glavni neprijatelj Utraen-a, bila je mučena i magijom spojena sa paukom i slinavim monstrumima. Trebalo je da je koriste kao oružje, međutim propast Utraen-skog carstva je to sprečila, a ona je stotinama godina ostala zatočena... sve dok je nedavno (prošli utorak) Shadowjumper nije oslobodio. The Lost Queen ima ogromni rep poput džinovskog crva iz kog izbacuje usavršene pauk-ratnike koji će napadati sve dok ih ona bude izbacivala iz svoje hm, pozadine - nešto poput rase vanzemaljaca u Stephen King-ovom Dreamcatcher-u. Zato da bi je

"SEĆAM SE DA JE TOLKIEN JEDNOM PRILIKOM REKAO DA TAJNA KREIRANJA UPEČATLJIVOG FANTAZIJSKOG SVETA LEŽI U FORMIRANJU NJEGOVE KOMPLETNE ISTORIJE KOJU ĆE ČITAOCI OTKRIVATI UPOREDO SA RAZVOJEM PRIČE."

Dodatni info

NEKE RASE U IGRI:

Utraens - su drevna rasa bića sa znatnim magijskim moćima i odgovorni su za mnogo toga što se dešava u vezi magija u Aranna-i. Prvim generacijama Utraens-a najvažniji su bili udobnost i sigurnost. Posle celog milenijuma nadmoći, Utraens su nenamerno sami pokrenuli svoj pad slepo verujući da ih njihove magije i mašine nikad neće ostaviti na cedilu, negirajući negativne efekte koje su one imale na ostale rase na ostrvu. Kao i mnoge civilizacije pre njih, i Utraens-i su ignorisali opasnost koja je proistekla iz toga i koja je nekada bujno ostrvo pretvorilo u pravu pustoš. Danas Utraens više ne dominiraju ostrvom iako su još uvek moćni u domenu magija.

Hassat - su autohtona rasa iz porodice mačaka. Utraens-i su ih gajili kao jeftinu radnu snagu koja je zamenila Zaurask-e pošto su podigli pobunu. Posle hiljada godina robovanja uspeli su da steknu slobodu tokom Race ratova i sada pokušavaju da podignu svoju kulturu i oforme stabilno društvo.

Zaurask - gušterolika rasa koju su Utraens-i isterali iz džungle pre mnogo hiljada godina i na kojima su usavršavali magiju. U prvo vreme su bili poslušni i iz neznanja sarađivali sa Utraensima, ali su se na kraju pobunili i mnogi su uspeli da uteknu svojim gospodarima. Oni koji nisu uspeli su pretvoreni u robove i poslati u rudnike na težak rad. Iz tih razloga sada gaje veliku mržnju prema Utraens-ima i žele da im unište sve što mogu. Njihova najveća snaga je u fizičkoj konstituciji, a na telu su im vidljivi tragovi surovih okršaja. Sa njima se nije šaliti.

Half-Giants - sebe nazivaju decom planine i u stvari su stranci na ostrvu Utrae. Kako su i zašto uopšte i došli niko ne zna, cela priča je prekrivena velom misterije. Poludivovi se boje da predstavljaju poslednje izdanke svoje rase. Mnogo je godina prošlo od kada su poslednji put bili u kontaktu sa domovinom, a svake godine im se rađa sve manje i manje dece. Potpuno su ubeđeni da će njihova rasa izumrti na ovom prokletom mestu, ostrvu ludih čarobnjaka i uvrnutih eksperimenata.

Droc - oni su primitivna krokodilska rasa koju ostale rase na ostrvu uglavnom ni ne primećuju. Ovi agresivni reptili koji žive u pećinama se hrane algama i planktonima, ali uživaju da se časte po kojom koskom - naročito ljudskom lobanjom.

savladali morate prvo da joj sredite (čitaj: začepite tu rupu)od pozadi, a onda da se bacite na prednji deo (bez asocijacija molim). Ovo ni pod razno neće biti lak zadatak jer je The Lost Queen vrlo efikasna u borbi prsa u prsa, ali i u borbi sa rastojanja. Da vam se pohvalim da sam uspeo na kraju da je pobedim, ali posle mnogo muka - dva člana moje družine su morala konstantno da leče ratnicu koja je "izgubljenu kraljicu" iz daljine zasipala strelama.

Približavanje finalne bitke na nivoima sa bosom će vam se na neki način najavljivati podizanjem napetosti i građenjem nategnute atmosfere. Skrolovi i rukopisi sa detaljima o nekim davnašanjim događajima će se nalaziti na tlu, baš na dohvat ruke igrača, a u daljini će se čuti jezivo vrištanje i reči upozorenja strašnog bosbaje. Kao i u originalnoj igri, Dungeon Siege: Legends of Aranna savršeno sjedinjuje sumorna i napeta provlačenja po tamnicama sa nekim neverovatno prijatnim nivoima na otvorenom koje krasi bujna vegetacija, efekti promene vremena i vrlo kreativan dizajn nivoa. Glavni razlog što nivoi izgledaju potpuno jedinstveno nije toliko mnogo u karakteristikama samih mapa (koje su ponekad prilično linearne), već u umetničkom dizajnu koji ih čini vizuelno upečatljivim i različitim. A ovo nije beznačajno za većinu igrača kojima brzo dosadi tumaranje po jednoličnim okruženjima.

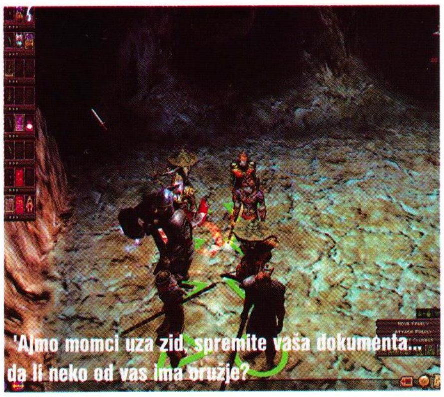
Uopšteno govoreći stekao sam utisak da Legends of Aranna nosi upečatljiviji igrački doživljaj od same originalne igre. Višeslojna priča u kombinaciji sa družinom koja ima svoj personaliti (kako bi rekli modni stručnjaci), uz maštovito osmišljenu, bogatu istoriju dodaju u Dungeon Siege fantazijski svet jednu opipljivu dozu autentičnog; što nije bio slučaj u originalu.

Ljubitelji multiplayer-a će moći da prođu ceo DS svet, a dodatne misije imaju jednu vrlo korisnu caku - možete snimiti svoju misiju i tako sačuvati poziciju, što vam u globalu mnogo olakšava završetak cele avanture.

Dungeon Siege: Legends of Aranna bi trebalo da se u prodavnicama pojavi sredinom novembra ove godine. Lično sam oduševljen što sam mogao da igram ovu vrlo doteranu beta verziju. Mada AI treba tu i tamo da se doradi (ponekad se neprijatelj zaglavi o neku prepreku), primetno je da je Mad Doc značajno uspeo da ga sredi u odnosu na originalnu igru. Neprijatelj će pri napadu biti mudar, a upotrebiće i neke napredne borbene strategije pa će usmeriti svoje napade na vašu najslabije branjenu tačku.

Sviđa mi se ideja da dodatne misije dolaze u paketu sa originalnom igrom. Obožavaoci originalne igre bi ove dodatne misije trebalo da prihvate zbog naglašene karakterizacije i bogate istorije, a oni koji se do sada nisu sreli sa Dungeon Siege-om moraju znati da za cenu jedne dobijaju dve igre. Zaista dobro odrađen posao Med Doče (pojašnjenje: ovo je u nekom padežu, pošto se Mad Doc čita kao Med Dok). A kada završite Legends of Aranna, sledi čekanje na Dungeon Siege dva, tek toliko da se zna!

Uroš Jojić



"NA KRAJNJEM NIVOU MORATE PORAZITI SHADOWJUMPER-A, PRASTARO ZLO KOJE ŽELI DA SE OSVETI SVIM LJUDIMA, NAROČITO UTRAEANS-IMA, DREVNOJ RASI LJUDI ČAROBNJAKA KOJA JE NEKADA VLADALA ZEMLJAMA ARANNA-E."

IZNAJMLJIVANJE

Playstation 1 i 2, Game Cube

Najveći izbor igara

NAJBRŽA
KUĆNA DOSTAVA U BEOGRADU!

- Isprobajte sve konzole pre nego što se odlučite za kupovinu.
- Iznajmljivanje je jednostavno. Okrenite neki od dole navedenih brojeva i izaberite konzolu koju biste iznajmili (PS One, PlayStation 2, Game Cube). Sve konzole dobijate na kućnu adresu sa dva džojpeda i igrama. Potrebna je vaša ili lična karta roditelja sa adresom na koju vam isporučujemo konzolu.
- Dostava se vrši isključivo u Beogradu.

THE GAMES

tel. 063 / 882 33 33
064 / 117 53 34

HORIZONS: Empire of Istaria

Virtuelni online svet izgrađen veštinama samih igrača pokazaće da se radom sve može stvoriti (osim čoveka - za ovako nešto ipak ćemo morati sačekati neki LULA erotski MMORPG)

Ne znam u kojoj meri ste upoznati, ali za sledeću godinu se priprema veliki broj Massively Multiplayer Online Role-Playing Games (MMORPG) naslova. Jedan od njih, Horizons: Empire of Istaria, računajuća na svoje specifičnosti pikira na sam vrh. Kao što znate svi MMORPG naslovi su po osnovnom dizajnu uglavnom vrlo slični, međutim prave razlike nastaju u detaljima i od igrača zahtevaju ponekad značajno vreme privikavanja. Imajući to u vidu razvojni tim Artifact je pre neku nedelju potrošio dva cela radna dana i proveo pripadnike sedme sile kroz osnove njihovog novog MMORPG naslova Horizons: Empire of Istaria. Nekoliko dana pre samog susreta sa predstavnicima razvojnog tima dobio sam press verziju igre i naravno odmah je isprobao. Na startu sam kreirao novi lik i izabrao jednu od devet raspoloživih rasa: ljudi, vilenjaci, patuljci, polu-divovi, Saris (ljudi mačke), Sslik (Ljudi gušteri) i zmajevi. Kreiranje lika je vrlo inteligentno rešeno. U gornjem desnom uglu su prikazani osnovni podaci kao i objašnjenja o klasama i zanimanjima koje likovi mogu da izuče. Pošto sam doterao fizički izgled svog lika, njegovu visinu i težinu konačno sam ušao u online svet i počeo da istražujem. Na lokaciji na kojoj sam se sponovao bilo je dosta znakova u kamenu koji su me uputili prema treneru, područjima gde se izučavaju zanati i ka malom lovištu. Još malo sam se zanimao sa raznoraznim podešavanjima i na kraju sam se izlogovao.

■ Game info

IZDAVAČ Atari
RAZVOJNI TIM Artifact Entertainment
ŽANR MMORPG
SAJT IGRE http://www.artifact-entertainment.com/
DATUM IZLASKA Kraj 2003.

Dan za igru

Dan za koji je prezentacija planirana konačno je došao. Ušavši u igru video sam da lik koji sam stvorio (čarobnjak prvog nivoa) neće biti upotrebljen za demonstraciju. OK, nema veze. Umesto toga za mene je kreiran borac tridesetog nivoa (hehe,) koji je na sebi imao košulju od metalnih alkica. Takođe na gradskom trgu sam pronašao i člana razvojnog tima (David-a Bowman-a) koji je igrao kao odrasli zmaj. Ljubazno me je otpratio do lokacija gde se izučavaju zanati, a onda sam stao za nakovanj i počeo da učim kako se pravi oružje. Čak pre nego mi je i David sve objasnio, uspeo sam da provalim kako se to radi (pravi genije - Prim.Ur.). Interfejs koji vam ovom prilikom stoji na raspolaganju je prilično intuitivan i ne treba puno da mozgate, igrajući se sa podešavanjima lako ćete doći do svog idealnog oružja.

Zanat zauzima solidan deo Horizons-a. Svaka građevina, oklop, oružje, alat i uopšte sve ono što se pojavljuje u igri jeste proizvod vrednih ruku nekog od igrača. Slično kao i u igri Star Wars Galaxies, predmete koje ste napravili možete izneti na "pijacu" i prodati nekom drugom. Ali za razliku od malo-

Mnogo si ružan, moraću da te posečem.

"ZANAT ZAUZIMA SOLIDAN DEO HORIZONS-A. SVAKA GRAĐEVINA, OKLOP, ORUŽJE, ALAT I UOPŠTE SVE ONO ŠTO SE POJAVLJUJE U IGRI JESTE PROIZVOD VREDNIH RUKU NEKOG OD IGRAČA."

■ Razvojni tim

Artifact Entertainment je razvojni tim osnovan 1999. godine, orijentisan ka pravljenju online naslova, odnosno naslova koji se igraju po principu pretplate. Horizons: Empire of Istaria im je prvi naslov pod ovim imenom.

pre spomenute igre, ukoliko želite da se otarastite nepotrebnog predmeta ovde ga možete prodati i nekom drugom trgovcu po damping ceni (po principu "Halo Bing..."). Kako bi mogli da pravite predmete morate imati resurse koji se pak mogu dobiti iskopavanjem, žetvom ili kupovinom.

Ubrzo smo se našli na livadi na kojoj su se šetkala neka čudovišta nižeg nivoa. Iako je moj borac tridesetog nivoa bio prejak za njih dobro je bilo videti neke od borbenih stilova. Trenutno svaku rasu karakteriše više od 250 animacija, ali biće ih još u kasnijim fazama igre. Pošto sam lagano razbucao ona dva jadnička od čudovišta, David je prizvao novo koje je bilo malo veći zalogaj, pa sam morao više da se pomučim ga sredim. Svako čudovište ima specifičan AI. Neka su neagresivna i bezbrižno tumaraju prostranstvima, dok su druga izuzetno agresivna pa će bez obzira na svoju snagu napasti igrača čim ga vide. Potom tu su čudovišta koja će lutati unaokolo i praktično regrutovati ostala da mu se pridruže. Na kraju postoji i mali broj čudovišta visokog nivoa koja "poznaju" svako čudovište u Istaria svetu i deluju poput komandanata, pa će svesni us-

"...IGRAJUĆI SE SA PODEŠAVANJIMA LAKO ĆETE DOĆI DO SVOG IDEALNOG ORUŽJA."

Kad je okruženje zeleno, magija mora da bude narandžasto-žuta.

Dodatni info

▶ Horizons: Empire of Istaria je epska online avantura sledeće generacije. U njoj možete sresti na hiljade ljudi, istraživati prostran svet Istaria-e, uživati u prelepim vidicima i pejzažima, neverovatnoj geologiji i raznolikim okruženjima i ispuniti neku od tradicionalnih fantazijskih uloga, igrajte kao ljudi, vilenjaci, zmajevi, patuljci i još mnogi drugi.

▶ Vaš lik formirate prema sopstvenom nahođenju, bilo da je muškog ili ženskog roda, debeo, mršav, mlad ili star. U svakom trenutku igre možete izabrati da krenete u potragu za bogatstvom, ali do para možete doći gradeći zajednice u kojima će vaši prijatelji stvarati i prodavati na hiljade predmeta. Možete izučiti moćnu magiju kojom ćete lečiti, unapređivati rast useva ili pomoću koje ćete se boriti.

▶ Svet u Horizons-u će se konstantno širiti i pružati vam šansu da ga istražite. Privlačnost nepoznatog će namamiti igrače da napuste ustaljen život i da se otisnu u avanturu i stvore sebi nove prijatelje.

▶ Engine koji pokreće igru se zove Evolution i predstavlja sam vrhunac tehnologije za brzi razvoj mrežnih simulacija za više korisnika (jeste rogobatno ali tako se zove). Tehnologija u sebi sadrži sva neophodna sredstva za razvoj dinamički-postojanih simulacija u real-time online okruženju (opet je rogobatno ali je tako). Po izlasku igre na tržište Evolution engine će moći da se nabavi i koristi za pravljenje online naslova.

▶ U planu je da se uradi i verzija ove igre za igranje na mobilnim uređajima, poput mobilnih telefona, PDA uređaja i slično. Trenutno se ipak sve snage usmerene na završavanje i izdavanje PC verzije igre. Da li će do realizacije ovog smelog projekta doći ostaje da vidimo.

▶ Zanimljivo je da najveći broj ljudi iz razvojnog tima pri radu intenzivno sluša tehno muziku. Pitam se samo kako mogu da se skoncentrišu?

pešne igre nekog od igrača jednostavno ka njemu poslati veću grupu "momaka" koja treba da ga spreči da dalje napreduje. Nadasve uzbudljiva ideja.

Nedugo zatim David nas je proveo kroz šljašteći portal do lebdećeg ostrva, dok su u prostranstvima iznad nas lebdela još dva ostrva. Rečeno je da do nekih područja u igri možete stići samo letenjem. Recimo odrasli zmajevi mogu da lete, ali ne mnogo. Druge rase u ova područja mogu stići jedino uz pomoć

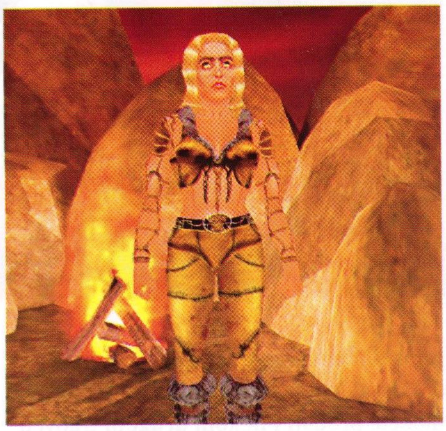
"BLIGHT MAELSTROM PODRUČJA SE POVREMENO MOGU POJAVITI BILO GDE U IGRI I PREDSTAVLJAJU MRAČNA I ZASTRAŠUJUĆA MESTA KOJA NAJAVLJUJU SKORI DOLAZAK ZLA."

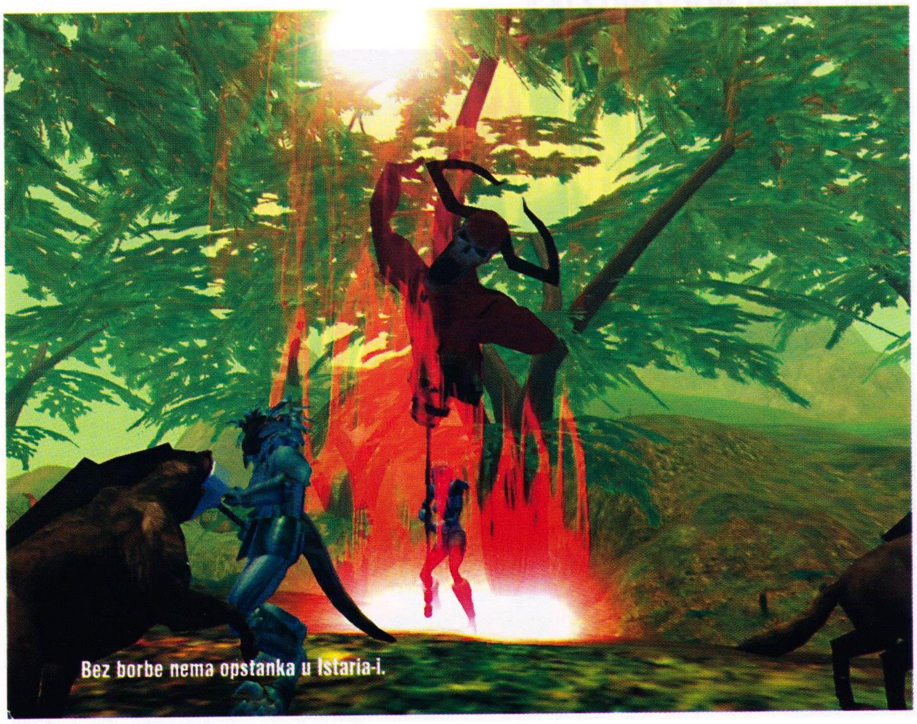
moćnih magija. Engine u igri podržava razdaljine od šest kilometara, četiri iznad i dva ispod, pa je vreme učitavanja prilikom prelaska iz jedne lokacije u drugu praktično trenutno. Demonstracije radi sa lebdećeg ostrva transportovani smo u grad patuljaka. I zaista, iz okruženja na otvorenom smo se našli u podzemnim rudnicima bez potrebe za novim učitavanjem nivoa. Vrlo lepo.

Kako se naša tura bližila kraju odveli su nas u poslednje područje pod imenom Blight Maelstrom. Ovakva područja se povremeno mogu pojaviti bilo gde u igri i predstavljaju mračna i zastrašujuća mesta koja najavljuju skori dolazak zla. Iz samog centra oluje izdiže se neobična struktura koja podseća na bujno divlje rastinje. Unutar nje se nalazi portal iz kog se čudovišta sponuju i odakle kreću u svoja pustošenja. Igrači će morati da se udruže i da se probiju kroz horde razbesnelih čudovišta do samog centra strukture kako bi zaustavili zlo. U samom centru oluje beživotno leže uvenule i izlomljene biljke, a ogromni tamni oblaci se u kovitlacu preteći kreću iznad vas, dok munje sevaju na sve strane. Tek da znate da se Blight Maestrom ne dešavaju nasumice. Poenta cele igre je u tome da se igrači uvuku u svet i priču koja se tamo odvija. Svaki server će imati dvojicu Game Mastera koji će odlučivati kad će se šta dogoditi i kada će se pojavljivati čudovišta. Ideja je u tome da Game Masteri stvaraju okruženja koje će pomoći igračima da se osećaju kao da su deo sveta koji funkcioniše po sopstvenim zakonitostima. Kako budete postajali bolji pomoći ćete u borbi protiv čudovišta i doprineti razvoju priče. Zbog navedenog igra se fokusira isključivo na Player vs. Enemy borbu (PvE), a David nam je objasnio da je integrisanje PvP (Player vs. Player) u PvE vrlo komplikovano; ove dva koncepta su previše različita da bi se mogla uspešno spojiti. Nadalje rečeno nam je da će se u skorijoj budućnosti pojaviti i PvP naslov, ali naravno ništa više od toga.

Vreme u online svetu brzo prolazi i uskoro smo se našli ponovo na početnoj tački, odnosno kovačnici/livnici. Beta testiranje je još uvek u toku, a svakim danom se ubacuje sve više sadržaja. Kako je najavljeno Horizons: Empire of Istaria treba da se pojavi na tržištu do kraja ove godine. Na kraju hepeninga, odnosno upoznavanja sa igrom stekao sam utisak da su članovi razvojnog tima pravi fanatici u vezi projekta na kom rade. Očigledno je da prave igru kakvu bi i sami želeli da igraju i da to čine sa puno ljubavi. Nadajmo se da ćemo za manje od dva meseca i mi moći da je oprobamo.

Vince Massa





Bez borbe nema opstanka u Istaria-i.

THE LORD OF THE RINGS: The Battle for Middle-earth

Šansa da se promeni istorija Srednje Zemlje

Premijera finalnog poglavlja filmske trilogije Gospodar Prstenova je samo nekoliko meseci daleko, a režiser Peter Jackson je sa prethodna dva uspeo da oživi interes za ovu decenijama staru legendu J.J.Tolkiena i to do neslućenih razmera. U opštem ludilu za sve što nosi pečat Lord of the Rings i igračka industrija je našla priliku da ugrabi deo ovog prebogatog kolača. Trenutno se radi ni manje ni više nego pet novih naslova zasnovanih na ovoj trilogiji: The Hobbit, Middle-earth Online, Lord of the Rings: War of the Ring i naravno dva EA-ova vrhunska projekta: The Lord of the Rings: The Return of the King i The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth. Svim igračima, obožavaocima Gospodara Prstenova će biti drago da ovu strategiju rade ljudi koji su radili na igri Command & Conquer: Red Alert 2 kao i na C&C Generals. Na čelu ovog ambicioznog projekta se nalaze Mark Skaggs i Mike Verdu (glavni producent igre C&C Generals). Koristeći unapređenu verziju engine-a koji je pokretao C&C Generals, studio iz LA koji je u sastavu EA-ja želi da fizički model učini što verodostojnijim. Pored toga videćemo i maštovito kreirane likove, kao i detaljne i impresivne građevine i okruženja nalik onima iz filma.

Game info

IZDAVAČ Electronic Arts
RAZVOJNI TIM EA LA
ŽANR RTS
SAJT IGRE http://www.eagames.com/
DATUM IZLASKA Jesen 2004.

The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth obrađuje priču War of the Ring. Na samom početku igre igrač bira da li želi da igra kampanju na strani dobra ili zla. Tolkien je kao što znamo vrlo precizno definisao istoriju Middle-earth-a i svih njegovih stanovnika. Međutim, ova igra je smeštena u period kada su zemlje Middle-earth-a bile zahvaćene velikim ratom u kome su učestvovale četiri ključne frakcije: neustrašivi jahači Rohan-a, odvažni vojnici Gondor-a, Uruk-hai armije Isengard-a i velike legije Mordor-a. Igrači će tokom igre moći da posete neke od lokacija na kojima su se odigrale upečatljive scene ove trilogije, poput: Minas Tirith-a, Balin's Tomb-a i drugih. Osim toga igra opisuje i neke od glavnih događaja iz trilogije, recimo bitka za Helm's Deep, okršaj na Pelennor Fields-u i sl. Međutim, pored ovih zanimljivih single-player kampanja EA je najavio i solidan skup multiplayer modova, ali za sada o njima konkretno ne znamo ništa. Hm, pa još je rano.

Razvojni tim

EALA predstavlja novo odeljenje (nastalo prestruktuiranjem) jednog od najvećih ako ne i najvećeg nezavisnog developera i izdavača na tržištu video igara Electronic Arts-a i nalazi se u Los Anđelesu. Pod svojim imenom je objavila sledeće naslove: MoH AA Spearhead, MoH Frontline, kao i C&C Generals Zero Hour.

Ljudima u EA-ju je pala na pamet jedna vrlo zanimljiva ideja, a to je da dozvole igračima da izmene istoriju Middle-earth-a. Recimo ukoliko armije Mordora budete odlučno predvodili u bitkama i budete vešti, možda vaše umeće i hrabrost promenu tok rata u Sauron-ovu korist. A šta se dešava sa vođama i herojskim je-

Bolje bi vam bilo da se ovde ne izgubite.

Dodatni info

▶ Nije Peter Jackson jedini koji je snimio film po Tolkien-ovom delu. Krajem sedamdesetih godina prošlog veka, tačnije 1978. Ralph Bakshi je snimio crno- belu animiranu verziju The Lord Of the Rings (film je pokrio samo prva dva dela trilogije) koja je prošla prilično jadno iako je za ono vreme koristila napredne tehnike. Zanimljivo da su pojedini glumci pozajmljivali glas i po trojici likova.

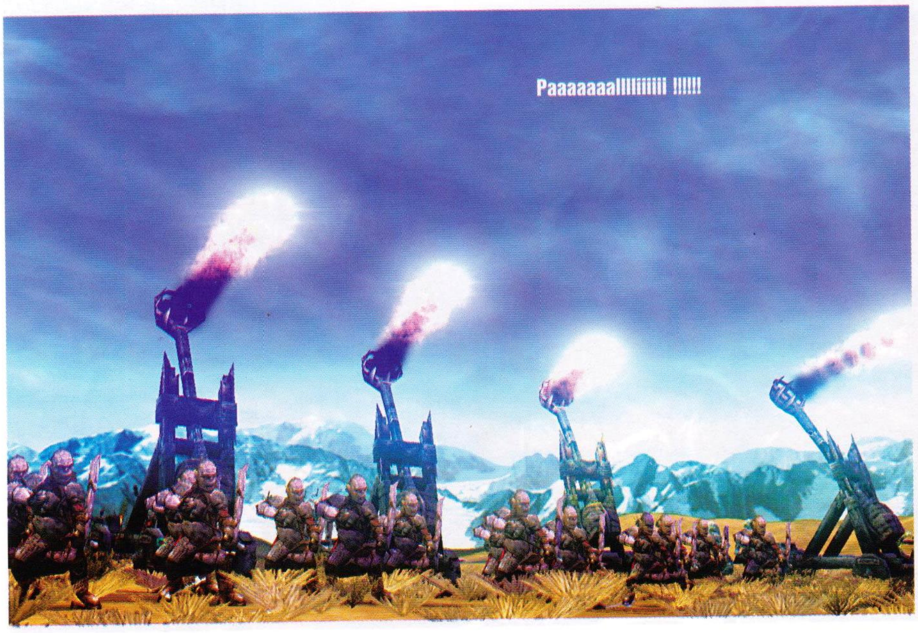
Snimci borbenih scena su uzeti iz filma Alexander Nevsky (1938). Mnoge masovne scene su preuzete iz nekih drugih filmova i onda zamračene posebnim efektima. Na mnogim mestima u filmu Sarumana zovu Aruman, a mnogi iz publike na test snimanjima su bili zbunjeni "sličnošću" imena Sauron i Saruman.

Neki od glumaca koji su pozajmili glasove u ovom filmu su i 1981. godine igrali u istoimenoj radio drami na BBC-ju.

dinicama? Da li će naći svoje mesto u igri? Iskreno da vam kažemo konačnu odluku u vezi toga EA još nije doneo, tj, još uvek se razmatra šta bi bilo najbolje uraditi. Znači sve je moguće - isto tako sasvim je jasno da su herojske jedinice vrlo interesantan element igre. Na primer, jahači Rohan-a se povremeno mogu osloniti na veštine i hrabrost princa Éomer-a, dok narod Gondor-a možda može dobiti neku pomoć od Gandalf-a. Saruman-ove Uruk-hai vojnike će najverovatnije predvoditi likovi poput Lurtz-a (moja pretpostavka). Hm, ako se razvojni tim odluči da u potpunosti sledi radnju iz filma onda se Lurtz svakako neće pojaviti jer mu je Aragorn odsekao glavu u Družini prstena (prvom delu filmske trilogije).

Osnovne postavke igre verovatno neće mnogo odlutati od postavki na kojima se zasniva RTS žanr - nagomilavanje resursa, ojačavanje baze, pravljenje što veće vojske, itd. Koliko se zna EA je donekle rešio da improvizuje, pa bi ovaj RTS ipak mogao pomalo da se razlikuje od klasika žanra. Prema Tolkienovoj mitologiji svaka frakcija je stvorila jedinstvenu kulturu i postala značajan činilac u Middle-earth-u, držeći se svog načina života i karakterističnog načina vođenja ratova. Na osnovu ovoga EA je odlučio da za svaku frakciju kreira različit ekonomski sistem. Orci sakupljaju resurse i podižu građevine na drugačiji način nego što to čine ljudi. Oni takođe nemilosrdno uništavaju drva kako bi unapredili svoja oružja za opsadu, ostavljajući iza sebe pravu pustoš. Stanovnici Gondora su okrenuti običnijim resursima poput hrane koju gaje na farmama i koju mogu da koriste kad požele. Pošto je Gondor stalno na ivici rata njegovi hrabri stanovnici su uvek spremni da se sukobe sa neprijateljem i odole njegovim opsadama. Gondor je jedina strana u igri koja vam dozvoljava da i seljake opremite i obučite kako da se sa zidina suprotstave neprijatelju. Kao što je i logično jahači Rohan-a će se prvenstveno

"MNOGI ASPEKTI IGRE SU JOŠ UVEK VELIKA NEPOZNANICA, A EA ĆUTI K'O ZALIVEN. PREMA SADAŠNJIM PLANOVIMA IGRA BI TREBALO DA SE POJAVI NEGDE TOKOM JESENI SLEDEĆE GODINE..."



Dodatni info

NEKE ZANIMLJIVOSTI IZ FILMSKE TRILOGIJE GOSPODAR PRSTENOVA:

▶ Trilogija se sastoji iz sledećih filmova:

Fellowship of the Ring (2001)

The Two Towers (2002)

The Return of the King (2003)

Sva tri filma su paralelno snimana. Glavni glumci koji se pojavljuju u trilogiji su:

- ▶ Elijah Wood - Frodo Baggins
- ▶ Ian McKellen - Gandalf
- ▶ Vigo Mortensen - Aragorn
- ▶ Sean Astin - Sam Gamgee
- ▶ Liv Tyler - Arwen
- ▶ Billy Boyd - Peregrin 'Pippin' Took
- ▶ Dominic Monaghan - Meriadoc 'Merry' Brandybuck
- ▶ Orlando Bloom - Legolas Greenleaf
- ▶ John Rhys-Davies - Gimli
- ▶ Ian Holm - Bilbo Baggins
- ▶ Christopher Lee - Saruman.

pouzdati u snagu svoje konjice. Čitaoci koji se sećaju filmova (ili knjiga) setiće se možda i činjenice da su prosti stanovnici Rohan-a godinama bili izloženi napadima orca. Sada ćete igrajući sa snagama Rohan-a moći da se suprotstavite nadirućim talasima tame i zla i povremeno čak i da zarađujete pojedine ekonomske bonuse.

Na osnovu onoga što do sada znamo EA je odlučio da u grafički aspekt RTS žanra uvede neke zanimljive novine i to prvenstveno zahvaljujući naprednim karakteristikama C&C Generals engine-a. EA LA će se takođe fokusirati i na sukob između pojedinih jedinica. Za početak igrači će moći da zumiraju akciju i da izbliza pogledaju i kontrolišu svakog svog vojnika. Da bi ovo radilo kako treba EA takođe radi na unapređenju AI rutina i to za svaku jedinicu (bilo neprijateljsku bilo prijateljsku). Svaku jedinicu karakteriše specifični moduli ponašanja koji se mogu pokazati vrlo korisnim, ali i krajnje kontra-produktivnim. Uzmimo na primer ogromnog trola. Iako zahvaljujući svojoj konstituciji može da se nosi sa više protivnika odjednom, ta karakteristika može prouzrokovati nepotrebno nasilje anoseći štetu svojim jedinicama tokom borbe.

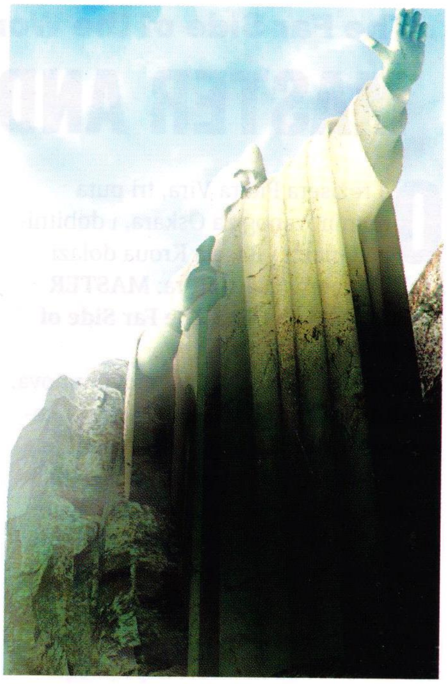
Svaka jedinica će se kretati na neki sebi specifičan način i lako će stupati u interakciju sa okruženjem. Ovo će biti izvodljivo zahvaljujući doteranim AI rutinama i efikasnim fizičkom modelu u igri. Na primer, moćni olifanti će marširajući kroz šumu iza sebe ostavljati ogroman oblak prašine, orci će sakupljati kamenje kojim će puniti svoje katapulte, trolovi će uzimati orce i bacati ih okolo ili ih koristiti kao oružje u bliskoj borbi, itd.

Prema rečima izdavača, unapređeni C&C Generals engine je više nego sposoban da se nosi sa scenama masovnih bitaka, potpuno renderovanim modelima likova, raznovrsnim detaljima u pozadini, itd. Očekujemo da se na sceni nađe i po pet stotina 3D jedinica. U samom engine-u unapređen je i sistem svetlosnih efekata pa možete očekivati neke raskošne scene koje će podsećati na one iz filmova. Okruženje je obogaćeno bujnom vegetacijom, drveće i trava su predstavljeni u punom 3D-u i autentično će se ponašati u interakciji sa jedinicama; povijaće se i njihati sve zahvaljujući efikasnoj upotrebi piksel šejdera. Tim dizajnera je odlučan da građevine u igri u potpunosti odgovaraju onima iz filmova, a posebna pažnja je pružena grandioznim mestima poput Minas Tirith i Helm's Deep-a.

Mnogi aspekti igre su još uvek velika nepoznanica, a EA ćuti k'o zaliven. Prema sadašnjim planovima igra bi trebalo da se pojavi negde tokom jeseni sledeće godine, grubo rečeno za oko godinu dana. Znam, znam da to sada izgleda jako daleko, ali šta da se radi? Ako baš ne možete bez igranja LotR naslova, igre poput Return of the King (Electronic Arts) i War of the Ring (Liquid Entertainment) bi trebalo da vas zadovolje u sledećih dvanaestak meseci... a onda, čujemo se ponovo.

Uroš Pavlović

Baš se pitam da li su spremni da se dogovaramo.



Dodatni info

NEKE ZANIMLJIVOSTI IZ FILMSKE TRILOGIJE GOSPODAR PRSTENOVA:

- Sean Astin-ova ćerka u pravom životu, Alexandra, igra Elanor, njegovu ćerku u filmu. Početkom 2003 pronele su se priče da je osnovni materijal za treći nastavak trilogije dugačak oko šest časova; ostalo je mnogo stvari iz Tolkien-ove originalne priče koje treba pokriti u zadnjem filmu.
- Anegdota sa snimanja kaže da je u toku jedne pauze režiser Peter Jackson čitavih pola sata polemisao sa Vigo-m Mortensen-om (igra Aragorna) i oslovljavao ga sa Aragorn, a da ovaj uopšte nije primetio. Očigledno je da se potpuno uživeo u ulogu.
- Lik Shelob koji se u originalu pojavljuje u knjizi, The Two Towers, je prebačen u treći deo trilogije jer se u njemu sa Frodo-m i Sam-om ne dešava puno toga.
- Koliko su scene bitaka kompleksne (sadrže i po 200,000 digitalno kreiranih učesnika) pokazuje i činjenica da je u studiju u kom su se radili digitalni efekti morala biti dograđena još jedna prostorija kako bi sva oprema potrebna za renderovanje scena mogla da se smesti.
- Vigo Mortensen pretpostavlja da je tokom snimanja trilogije (sva tri filma), računajući i sva ponavljanja kadrova, ubio svakog kaskadera na snimanju najmanje pedeset puta.
- Posle napada na Njujork 11. septembra 2001. godine režiser je razmišljao da promeni ime drugog dela kako bi se izbegle neprijatne asocijacije (Two Towers, a srušene zgrade u Njujorku su zvali Twin Towers), međutim na kraju je odustao s obrazloženjem - obožavaoci bi me verovatno ubili.
- Pažnja SPOILER! Kako se navodi snimljeno je čak pet različitih scena Saruman-ove pogibije, a sam Christopher Lee kaže da ne zna koja će od njih ući u finalnu verziju filma.

The Far Side of the World:

MASTER AND COMMANDER

Od režisera Pitera Vira, tri puta nominovanog za Oskara, i dobitnika Oskara - Rasela Kroua dolazi epska i emotivna avantura: **MASTER AND COMMANDER: The Far Side of the World**.

Smeštena u vreme Napoleonovih ratova. Krou igra kapetana Džeka Obrija iz knjige Patrika O'Brajana, a Pol Betani je doktor na brodu Stefan Maturin. Njihov brod, Iznenađenje, je iznenada napadnut od strane jačeg neprijatelja. Brod je dosta oštećen, a ve}i deo posade povređen. Obri se našao između dužnosti i prijateljstva. Treba da pređe dva okeana i da zaustavi neprijatelja. To je misija koja mođe da uveća njegovu reputaciju ili da uništi Srećnog Džeka i njegovu posadu.

U ovom epskom putovanju likovi obilaze ceo svet: od obala Brazila, kroz led i sneg do krajnje tačke sveta - ostrva Galapagos (prvi film koji je ikada sniman na ovim lokacijama).

Film info

- **REŽIJA** Peter Weir
- **SCENARIO** Peter Weir, John Collee, prema knjizi Patricka O'Briana
- **ULOGE** Rasel Krou , Pol Betani, Petan, To, Stud, Sha, Jas
- **WWW.TUCK.EUNET.YU**

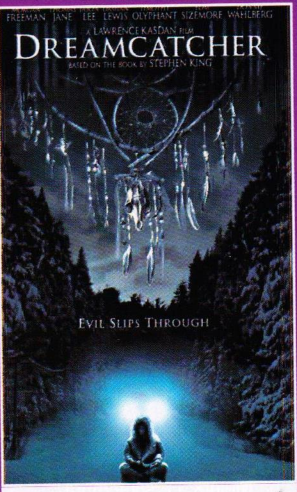
Dreamcatcher
Zamka za snove

VHS, DVD -11.novembar 2003,

Džonesi, Henri, Pit i Biver pre 20 godina bili su klinci u malom gradu - deca koja su smogla hrabrost da izdrže surovost detinjstva. Spašavajući dečaka po imenu Dudits, oni neočekivano dobijaju petog prijatelja u centru svog kruga. Još veće iznenađenje su tajanstvene moći koje im je preneo. Njihova veza postaje više od običnog prijateljstva.

Sada su oni već odrasli, žive svojim životima i imaju svoje probleme, ali se sećaju svoje hrabrosti i moći koja im je više teret nego dar. Kada jedna strašna nesreća zamalo da liši života jednog od njih, u početku ne prepoznaju povratak strahote, koja je nekako povezana sa Duditom.

Ali kada se ponovo sreću na svom godišnjem odmoru u lovačkoj kolibi očekujući lepu zabavu, doživljavaju zlu kob koja ih sve pogađa. Najpre dolazi jedan stranac, izgubljeni lovac koji nije svestan užasne zaraze koju nosi sa sobom. Za nogama mu je mećava, strašna oluja u kojoj je nešto još kobnije - smrtonosna nepoznata sila koja će odneti neke od njih i primorati one koji prežive da još jednom dozovu svoje zaboravljene moći i suoče se sa neviđenim užasom.



DVD INFO

- **REŽIJA** Lawrence Kasdan
- **ULOGE** Morgan Freeman, Thomas Jane, Jason Lee, Damian Lewis, Timothy Olyphant, Tom Sizemore, Donnie Wahlberg
- **WWW.TUCK.EUNET.YU**

Final destination 2
Poslednja ekskurzija 2

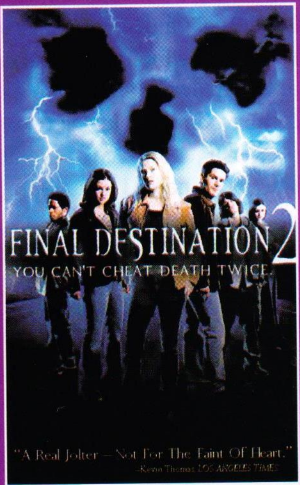
VHS, DVD -25.novembar 2003.)

Svaki početak ima svoj kraj...

Klir Rivers (Ali Larter), jedina koja je preživela pad aviona na letu 180, zatvorena je po sopstvenom izboru u psihijatrijsku bolnicu, gde je pod stalnom prismotrom. Klir živi u strahu da će Smrt doći po nju, kao što je to bio slučaj sa svim njenim prijateljima.

Neki smatraju da je Klir luda, ali ona je u pravu. Smrt se kreće prema predgrađu putem 23 u pravcu juga.

Na putu na odmor za vikend sa svojim prijateljima, Kimberli Korman (A. Dž. Kuk) počinju da se priviđaju stvari, između ostalog predskazuje joj se kataklizmični masakr na autoputu, koji uskoro pred njenim očima postaje šokantna stvarnost - kako za nju, tako i za grupu stranaca kojoj je bilo suđeno da poginu u toj nesreći. Kimberlino upozorenje uspeva da ih spasi. Ostaje na njima da shvate zašto su preživeli i da otkriju način kako da ostanu u životu onog trenutka kada im postane jasno da Smrt dolazi po svakog od njih.



DVD INFO

- **REŽIJA** David R. Ellis
- **ULOGE** Ali Larter, A.J.Cook, Michael Landes, T.C. Carson, Jonathan Cherry, Keegan Connor Tracy,
- **WWW.TUCK.EUNET.YU**

centar millennium

VRŠAC - MILLENNIUM CINEMANIA

	18:00h	20:00h	22:30h
09.11.03. nedelja	**TORNBERIJEVI IZ DIVLJINE (WILD THORNBERRYS)** režija: Keti Majkasan, Džef MekGrat glasovi: Lejsi Saber, Tom Kejn, Grejs Sammer, Tim Kari, Lin Redgrejv, Džodi Kališ	**LJUDSKA MRLJA (HUMAN STAIN)** režija: Robert Benton uloge: Nikol Kidman, Entoni Hopkins, Geri Sinis, Ed Haris, Mili Avital, Ventvort Miler	**PODZEMNI SVET (UNDERWORLD)** režija: Len Vajsmen uloge: Kejt Bekinsejl, Skot Spidmen, Bil Najhi, Majkl Sin, Šejn Broli, Sofija Majls
10.11.03. ponedeljak	**DECA ŠPIJUNI 3-D (SPY KIDS 3-D: GAME OVER)** režija: Robert Rodrigez uloge: Antonio Banderas, Karla Gudjino, Aleksa Vega, Deril Sabara, Rikardo Montalban, Silvester Stalone, Salma Hajek	**KILL BILL** režija: Kventin Tarantino uloge: Uma Turman, Dejvid Karadin, Deril Hana, Majkl Madsen, Lusi Liu, Vivika Foks, Semjuel Džekson	**SEABISCUIT** režija: Geri Ros uloge: Džef Bridžiz, Tobi Megvajer, Kris Kuper, Elizabet Benks, Geri Stivens, Vilijem Mejsi
11.11.03. utorak	**VAŽNO JE ZVATI SE ERNEST (IMPORTANCE OF BEING ERNEST)** režija: Oliver Parker uloge: Kolin Firt, Rupert Everet, Riz Viterspun, Džudi Denč, Tom Vilkinson, Fransis O'Konor	**SVEMOĆNI BRUS (BRUCE ALMIGHTY)** režija: Tom Šedijak uloge: Džim Keri, Morgan Frimen, Dženifer Aniston, Filip Bejker Hol, Ketrin Bel, Seli Kirklend	**MISTIĆNA REKA (MYSTIC RIVER)** režija: Klint Istvud uloge: Šon Pen, Tim Robins, Kevin Bejkon, Lorens Fišbern, Marša Gej Harden, Lora Lini
12.11.03. sreda	**HEROJ (HERO)** režija: Žang Jimou uloge: Džet Li, Ziji Zang, Megi Čeung, Daoming Cen, Doni Jen, Toni Leung Čiu	**MATRIX REVOLUTIONS** režija: Lari i Endi Vahovski uloge: Kijanu Rivs, Keri-En Mos, Monika Beluči, Lorens Fišbern, Denijel Bernhart, Hugo Viving	**MRAČNE OPSESIJE (IN THE CUT)** režija: Džejn Kempion uloge: Meg Rajan, Dženifer Džejson Li, Mark Rufalo, Kevin Bejkon, Nik Damići, Šarif Pug
	120 dinara	150 dinara	120 dinara

BEOGRAD - SAVA CENTAR

SC sava centar

	REPRIZNI PROGRAM	PREMIJERNI PROGRAM		
	15:30h	18:00h	20:30h	23:00h
01.11.03. subota	**TATINO OBDANIŠTE** režija: Stiv Kar uloge: Edi Marfi, Džef Garlin, Stiv Zan, Anđelika Hjuston, Redjina King, Maks Burkhalder, Kamani Grifin	**DECA ŠPIJUNI 3-D SPY KIDS 3-D: GAME OVER** režija: Robert Rodrigez uloge: Antonio Banderas, Karla Gudjino, Aleksa Vega, Deril Sabara, Rikardo Montalban, Silvester Stalone, Salma Hajek	**KILL BILL** režija: Kventin Tarantino uloge: Uma Turman, Dejvid Karadin, Deril Hana, Majkl Madsen, Lusi Liu, Vivika Foks, Semjuel Džekson	**KILL BILL** režija: Kventin Tarantino uloge: Uma Turman, Dejvid Karadin, Deril Hana, Majkl Madsen, Lusi Liu, Vivika Foks, Semjuel Džekson
02.11.03. nedelja	**LEDENO DOBA** režija: Karlos Saldana, Kris Vedž glasovi: Rej Romano, Džon Leguizamo, Denis Liri, Goran Višnjić, Džek Blek	**ZAKOPANE TAJNE (HOLES)** režija: Endrju Dejvis uloge: Sigurni Viver, Džon Vojt, Tim Blejk Nelson, Šia LaBef, Kleo Tomas, Patriša Arket	**LJUDSKA MRLJA (HUMAN STAIN)** režija: Robert Benton uloge: Nikol Kidman, Entoni Hopkins, Geri Sinis, Ed Haris, Mili Avital, Ventvort Miler	**PODZEMNI SVET (UNDERWORLD)** režija: Len Vajsmen uloge: Kejt Bekinsejl, Skot Spidmen, Bil Najhi, Majkl Sin, Šejn Broli, Sofija Majls
03.11.03. ponedeljak	**FANFAN LALA** režija: Žerar Kravčik uloge: Vensan Perez, Penelopa Kruz, Didije Burdon,Elen De Fužerol, Mišel Muler, Lionel Bo	**VASABI (WASABI)** režija: Žerar Kravčik uloge: Žan Reno, Rioko Hirosu, Mišel Miler, Karol Buke, Ludovik Bertijo, Jan Epštajn	**SREĆAN PUT (BON VOYAGE)** režija: Žan-Pol Rapno, uloge: Izabel Adjani, Žerar Depardje, Ivan Atal, Viržini Ledoajen, Piter Kojoti, Gregori Deranžer	**SEKS JE KOMEDIJA (SEX IS COMEDY)** režija: Katrin Breja uloge: En Parijo, Gregoar Kolan, Roksan Meskida, Ešli Veninger, Dominik Koladon
04.11.03. utorak	**MATRIX RELOADED** režija: Lari i Endi Vahovski uloge: Kijanu Rivs, Keri-En Mos, Monika Beluči, Lorens Fišbern, Denijel Bernhart, Hugo Viving	**BLANŠ (BLANCHE)** režija: Berni Bonvoazan uloge: Lu Doajon, Žerar Depardje, Karol Buke, Antoan De Kone, Žan Rošfor, Rošdi Zem	**DOLE LJUBAV! (DOWN WITH LOVE)** režija: Pejton Rid uloge: Juen MekGregor, Rene Zelveger, Sara Polson, Dejvid Hajd Pirs, Toni Randal, Ivana Milićević	**MRAČNE OPSESIJE (IN THE CUT)** režija: Džejn Kempion uloge: Meg Rajan, Dženifer Džejson Li, Mark Rufalo, Kevin Bejkon, Nik Damići, Šarif Pug
05.11.03. sreda	**MATRIX REVOLUTIONS** režija: Lari i Endi Vahovski uloge: Kijanu Rivs, Keri-En Mos, Monika Beluči, Lorens Fišbern, Denijel Bernhart, Hugo Viving	**MATRIX REVOLUTIONS** režija: Lari i Endi Vahovski uloge: Kijanu Rivs, Keri-En Mos, Monika Beluči, Lorens Fišbern, Denijel Bernhart, Hugo Viving	**MATRIX REVOLUTIONS** režija: Lari i Endi Vahovski uloge: Kijanu Rivs, Keri-En Mos, Monika Beluči, Lorens Fišbern, Denijel Bernhart, Hugo Viving	**MATRIX REVOLUTIONS** režija: Lari i Endi Vahovski uloge: Kijanu Rivs, Keri-En Mos, Monika Beluči, Lorens Fišbern, Denijel Bernhart, Hugo Viving
06.11.03. četvrtak	**TERMINATOR 3** režija: Džonatan Mostou uloge: Arnold Švarceneger, Kristana Loken, Nik Stal, Kler Dejns, Dejvid Endrjus, Erl Boen, Kerolajn Henesi	**VAŽNO JE ZVATI SE ERNEST (IMPORTANCE OF BEING ERNEST)** režija: Oliver Parker uloge: Kolin Firt, Rupert Everet, Riz Viterspun,Džudi Denč, Tom Vilkinson, Fransis O'Konor	**MISTIĆNA REKA (MYSTIC RIVER)** režija: Klint Istvud uloge: Šon Pen, Tim Robins, Kevin Bejkon, Lorens Fišbern, Marša Gej Harden, Lora Lini	**TAMNO PLAVA (DARK BLUE)** režija: Ron Šelton uloge: Kurt Rasel, Skot Spidmen, Majkl Mišel, Brendan Glison, Ving Rejms, Korapt, Lolita Davidović
07.11.03. patak	**S.W.A.T. SPECIJALNA JEDINICA** režija: Klark Džonson uloge: Semjuel Džekson, Kolin Farel, Mišel Rodrigez, El El Kul Džej, Olivije Martinez, Džoš Čarls, Džeremi Rener	**SVEMOĆNI BRUS (BRUCE ALMIGHTY)** režija: Tom Šedijak uloge: Džim Keri, Morgan Frimen, Dženifer Aniston, Filip Bejker Hol, Ketrin Bel, Seli Kirklend	**SEABISCUIT** režija: Geri Ros uloge: Džef Bridžiz, Tobi Megvajer, Kris Kuper, Elizabet Benks, Geri Stivens, Vilijem Mejsi	**MLADI ADAM (YOUNG ADAM)** režija: Dejvid Makenzi uloge: Juen MekGregor, Tilda Svinton, Piter Mulan, Emili Mortimer, Džek Meklloun
08.11.03. subota	**LIGA IZUZETNIH DŽENTLMENA** režija: Stiven Norington uloge: Šon Koneri, Peta Vilson, Stujart Taunsend, Toni Kuran, Džejson Fleming, Naserudin Šah, Šejn Vest	**TORNBERIJEVI IZ DIVLJINE (WILD THORNBERRYS)** režija: Keti Majkasan, Džef MekGrat glasovi: Lejsi Saber, Tom Kejn, Grejs Sammer, Tim Kari, Lin Redgrejv, Džodi Kališ	**HEROJ (HERO)** režija: Žang Jimou uloge: Džet Li, Ziji Zang, Megi Čeung, Daoming Cen, Doni Jen, Toni Leung Čiu	**ULICA RAZVRATA (LAUREL CANYON)** režija: Liza Holodenko uloge: Kejt Bekinsejl, Kristijan Bejl, Alesandro Nivola, Nataša Meklloun, Frensis MekDormand
	80 dinara	120 dinara	150 dinara	120 dinara

PRODAJA KARATA NA BLAGAJNI SAVA CENTRA I BILET SERVISA OD 16.OKTOBRA 2003.

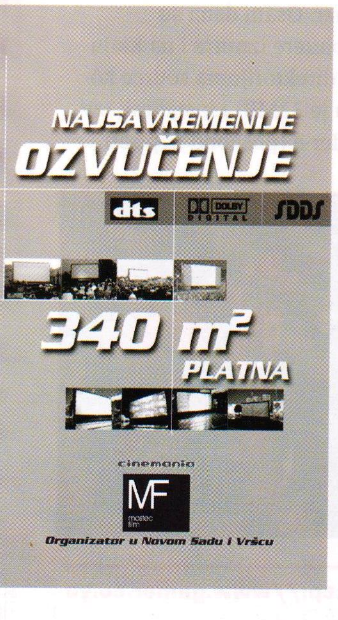
BEOGRAD - SAVA CENTAR

SC sava centar

REPRIZNI PROGRAM - MALA SALA

	16:00h	18:00h	20:00h	22:30h
01.11.03. subota	**IVICA I MARICA** režija: Geri Taniklif uloge: Tom Arnold, Dakota Fening	**KENGUR DŽEK** režija: Dejvid MekNali uloge: Džeri O'Konel, Entoni Anderson	**PRIČAJ S NJOM** režija: Pedro Almodovar uloge: Havijer Kamara, Leonor Vatling	**BANDE NJUJORKA** režija: Martin Skorceze uloge: Denijel Dej-Luis, Leonardo Di Kaprio,Kameron Dijaz
02.11.03. nedelja	**KNJIGA O DŽUNGLI 2** režija: Stiv Trenbert animirani	**AGENT KODI BENKS** režija: Harald Cvart uloge: Frenki Munjiz, Hilari Daf	**SATI** režija: Stiven Daldri uloge: Meril Strip, Nikol Kidmen, Džulijen Mur	**28 DANA KASNIJE** režija: Deni Bojl uloge: Kilijen Marfi, Naomi Heris
03.11.03. ponedeljak	**TAKSI 3** režija: Žerar Kravčik uloge: Sami Naseri, Frederik Difental	**SOBARICA I SENATOR** režija: Vejn Vang uloge: Dženifer Lopez, Ralf Fajns	**X-MEN 2** režija: Brajan Singer uloge: Hju Džekmen, Hali Beri, Rebeka Romijn-Stamos	**BORBA ZA KARTEL** režija: Ef Geri Grej uloge: Vin Dizel, Larenc Tejt
04.11.03. utorak	**BEZ LJUTNJE, MOLIM** režija: Piter Segal uloge: Adam Sendler, Džek Nikolson	**JOHNNY ENGLISH** režija: Piter Hauit uloge: Rouen Etkinson, Natali Imbrulja	**ČARLIJEVI ANĐELI 2** režija: Em Si Dži uloge: Dru Barimur, Kameron Dijaz, Lusi Liu, Demi Mur	**FRIDA** režija: Džuli Tejmor uloge: Selma Hajek, Alfredo Molina
05.11.03. sreda	**MOJA VELIKA MRSNA PRAVOSLAVNA SVADBA** režija: Džoel Zvik uloge: Nia Vardalos, Džon Korbet	**DVE NEDELJE ZA ZALJUBLJIVANJE** režija: Mark Lorens uloge: Sandra Bulok, Hju Grant	**JECAJI SUNCA** režija: Antoan Fukua uloge: Brus Vilis, Monika Beluči	**PRAVILA PRIVLAČNOSTI** režija: Rodžer Ejveri uloge: Šanin Sosamon, Džejms Van Der Bik
06.11.03. četvrtak	**UPRAVO VENČANI** režija: Šon Levi uloge: Ašton Kučer, Britani Marfi	**IDENTITET** režija: Džejms Mangold uloge: Džon Kjuzak, Rej Ljota, Amanda Pit	**PREVARANTI** režija: Ridli Skot uloge: Nikolas Kejdž, Sem Rokvel	**LOŠI MOMCI 2** režija: Majkl Bej uloge: Vil Smit, Martin Lorens
07.11.03. patak	**TELEFONSKA GOVORNICA** režija: Džoel Šumaher uloge: Kolin Farel, Forest Vitaker	**DAREDEVIL** režija: Mark Stiven Džonson uloge: Ben Aflek, Dženifer Garner, Kolin Farel	**HOLIVUDSKI PANDURI** režija: Ron Šelton uloge: Harison Ford, Džoš Hartnet	**GOSPODAR PRSTENOVA 1** režija: Piter Džekson uloge: Vigo Mortensen, Liv Tajler, Kejt Blanšit, Jan MekKelen
08.11.03. subota	**UPOMOĆ, JA SAM RIBICA** režija: Stefan Fjeldmark, Mihael Hegner animirani	**I JA TEBI KEVU** režija: Alfonso Kuaron uloge: Dijego Luna, Gael Garsija Bernal	**ČIKAGO** režija: Rob Maršal uloge: Rene Zelveger, Ketrin Zita-Džons, Ričard Gir	**GOSPODAR PRSTENOVA 2** režija: Piter Džekson uloge: Vigo Mortensen, Liv Tajler, Kejt Blanšit, Jan MekKelen
	80 dinara	80 dinara	80 dinara	80 dinara

PRODAJA KARATA NA BLAGAJNI SAVA CENTRA I BILET SERVISA OD 16.OKTOBRA 2003.



NOVI SAD - SPENS

	20:30h	23:00h
30.10.03. četvrtak	**KILL BILL** režija: Kventin Tarantino uloge: Uma Turman, Dejvid Karadin, Deril Hana, Majkl Madsen, Lusi Liu, Vivika Foks, Semjuel Džekson	**MRAČNE OPSESIJE (IN THE CUT)** režija: Džejn Kempion uloge: Meg Rajan, Dženifer Džejson Li, Mark Rufalo, Kevin Bejkon, Nik Damići, Šarif Pug
31.10.03. petak	**LJUDSKA MRLJA (HUMAN STAIN)** režija: Robert Benton uloge: Nikol Kidman, Entoni Hopkins, Geri Sinis, Ed Haris, Mili Avital, Ventvort Miler	**PODZEMNI SVET (UNDERWORLD)** režija: Len Vajsmen uloge: Kejt Bekinsejl, Skot Spidmen, Bil Najhi, Majkl Sin, Šejn Broli, Sofija Majls
01.11.03. subota	**SREĆAN PUT (BON VOYAGE)** režija: Žan-Pol Rapno, uloge: Izabel Adjani, Žerar Depardje, Ivan Atal, Viržini Ledoajen, Piter Kojoti, Gregori Deranžer	**VASABI (WASABI)** režija: Žerar Kravčik uloge: Žan Reno, Rioko Hirosu, Mišel Miler, Karol Buke, Ludovik Bertijo, Jan Epštajn
02.11.03. nedelja	**DOLE LJUBAV! (DOWN WITH LOVE)** režija: Pejton Rid uloge: Juen MekGregor, Rene Zelveger, Sara Polson, Dejvid Hajd Pirs, Toni Randal, Ivana Milićević	**SVEMOĆNI BRUS (BRUCE ALMIGHTY)** režija: Tom Šedijak uloge: Džim Keri, Morgan Frimen, Dženifer Aniston, Filip Bejker Hol, Ketrin Bel, Seli Kirklend
03.11.03. ponedeljak	**MISTIĆNA REKA (MYSTIC RIVER)** režija: Klint Istvud uloge: Šon Pen, Tim Robins, Kevin Bejkon, Lorens Fišbern, Marša Gej Harden, Lora Lini	**MLADI ADAM (YOUNG ADAM)** režija: Dejvid Makenzi uloge: Juen MekGregor, Tilda Svinton, Piter Mulan, Emili Mortimer, Džek Meklloun
05.11.03. sreda	**MATRIX REVOLUTIONS** režija: Lari i Endi Vahovski uloge: Kijanu Rivs, Keri-En Mos, Monika Beluči, Lorens Fišbern, Denijel Bernhart, Hugo Viving	**MATRIX REVOLUTIONS** 23:30 režija: Lari i Endi Vahovski uloge: Kijanu Rivs, Keri-En Mos, Monika Beluči, Lorens Fišbern, Denijel Bernhart, Hugo Viving
06.11.03. četvrtak	**HEROJ (HERO)** režija: Žang Jimou uloge: Džet Li, Ziji Zang, Megi Čeung, Daoming Cen, Doni Jen, Toni Leung Čiu	**ULICA RAZVRATA (LAUREL CANYON)** režija: Liza Holodenko uloge: Kejt Bekinsejl, Kristijan Bejl, Alesandro Nivola, Nataša Meklloun, Frensis MekDormand
	150 dinara	150 dinara

Pokrovitelji

Coca-Cola · I'm lovin' it · Dior · GIVENCHY · STR8 · Banini

cinemania

Beograd > Sava Centar > od 01.11. do 08.11.
Novi Sad > Spens > od 30.10. do 06.11.
Vršac > Centar Millennium > od 09.11. do 12.11.

tuck.EUnet.yu

Radio televizija K Treći kanal · rtv Panonija

ГЛАС · Balkan · Kurir · Danas · ВЕСТИ · ДНЕВНИК · TV · Svet · JOY · CKM · BRAVO · Men'sHealth · Digital! · Total Film · GaMe® · bonus · B92 · Akademac · idea

HALF-LIFE 2, krađa Source koda

urednik: Uroš Pavlović

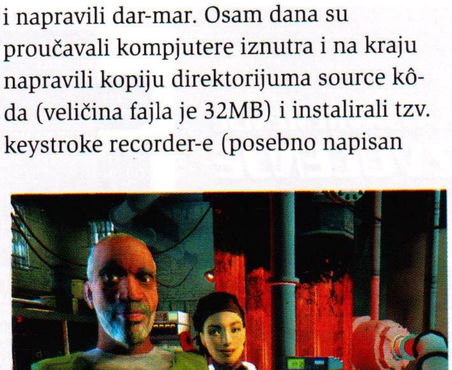
Na početku moram da vas pitam nešto što možda i neće naići na odobravanje vaših roditelja i organa vlasti, ali zanima me šta bi poželeli da ukradete kada bi mogli (nemojte samo kola, mobilni ili lovu, to je već ofucano)? Pretpostavljam da bi lista stvari bila podugačka, ali sam siguran i da bi među vama igračima bilo onih koji bi poželeli da se dokopaju neke nove igre... zar ne? Recimo DOOM 3, možda Condition Zero, a zašto ne i Half-Life 2? Nije još izašao... pa šta? Ako ste zamislili ovo poslednje moram da vas obavestim da niste među prvima kojima je ova ideja pala na pamet.

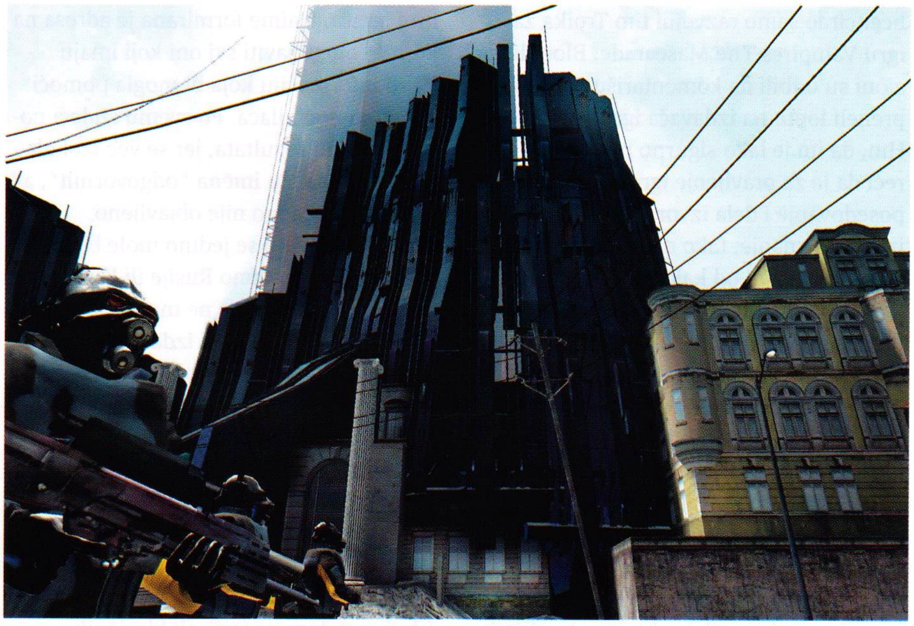
Početkom oktobra ove godine jedna vest na Internetu je odjeknula kao bomba i doslovno zaprepastila igračku zajednicu. Naime radi se o tome da su za sada nepoznati hakeri sredinom septembra provalili u kompjutere razvojnog tima Valve (znate oni tipovi što su napravili Half-Life i u raznim verzijama ga prodali u preko 8 miliona kopija) i veštim potezima izvukli deo Source koda (osnovni izvorni kod) još nezavršenog naslova Half-Life 2 i slobodno ga distribuirali po net-u. Da li je ovo potez kojim se dokazuje izuzetno umeće hakera ili čist primer industrijske špijunaže?

Da vas malo podsetimo - drugi deo vrlo popularne igre se radi već čitavih pet godina i na ovogodišnjem E3 sajmu je oduševio sve prisutne prikazivanjem novih rešenja u domenu realističnosti igranja. Kasnijim marketinškim potezima poput selektivnog objavljivanja in-game filmova (u visokoj rezoluciji) Valve je znalački pripremao igrače za 30. septembar, dan kada je Half-Life 2 trebalo da ugleda svetlost dana. Na žalost skeptici su opet pobedili i sa zvaničnog mesta stigla je potvrda da se izlazak igre odlaže za kraj ove godine, najverovatnije negde pred Božić (jedno vreme se špekulisalo i sa novembrom). OK kažete vi, ne ostaje nam ništa drugo nego da čekamo, a onda je usledio šok, Half-Life 2 je odložen do aprila 2004! Zašto? Čitajte dalje pa ćete saznati.

Šta se desilo?

Ovaj članak nastaje nekoliko dana pošto je svet saznao za nesvakidašnju krađu source kôda (pojednostavljeno rečeno, izvorni kôd na osnovu koga igra i radi) igre Half-Life 2, pa ćemo pokušati da sumiramo sve raspoložive informacije. Glavna činjenica glasi - nepoznati hakeri su 11. septembra ove godine iskoristivši rupčage u poznatom e-mail klijentu Outlook-u (koji samo što ne dočekuje viruse uz slatko i vodu), upali na računar osnivača kompanije Valve, Gabe Newell-a i napravili dar-mar. Osam dana su proučavali kompjutere iznutra i na kraju napravili kopiju direktorijuma source kôda (veličina fajla je 32MB) i instalirali tzv. keystroke recorder-e (posebno napisan





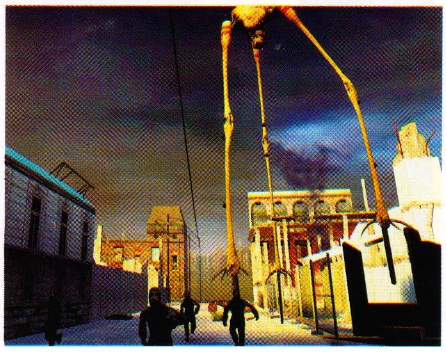
maliciozni program) na kompjutere još nekih zaposlenih u kompaniji. Ovi recorder-i nisu do sada bili poznati i verovatno predstavljaju prerađene verzije, pošto ih antivirusni programi nisu otkrili, a nisu se nigde više pojavili na netu. Prema rečima samog Gabe-a u poslednjih godinu dana kompjuteri u Valve-u su bili meta učestalih Denial of Service napada raznoraznih likova, pa je i aktivnost na Internetu bila svedena na najmanju moguću meru. Ovakvi napadi na servere poznatih kompanija nisu nikakva retkost, pa se njima više i ne poklanja neka velika pažnje u medijima. Sve dosadašnje verzije izvornog kôda Quake-a kao i Unreal Tournament-a su se pojavile na netu gde im mesto nije. Setite se samo dela DOOM-a 3 koji se pojavio prošle godine.

Kako god, ovaj upad je očigledno izuzetno dobro planiran i hakeri su tačno znali šta treba da urade, te se source kôd našao na netu 2.oktobra. Mnogim igračima on ne znači ništa pa sve da ga već imaju na svojim kompjuterima, ali jednom solidnom broju tehnički potkovanih ljudi on omogućava nadogradnju i kompletiranje igre, pravljenje efikasnih varanja za multiplayer i mnogo drugih malicioznih stvari. Da bi stvar bila još gora pet dana po javnom objavljivanju kôda, odnosno 7. oktobra, na net je "procurela" i nedovršena beta verzija igre. Kako kažu u Valve-u ukradena je otprilike jedna trećina kôda (mada drugi govore o većem procentu, pa se sa sigurnošću ništa ne može reći), ali je najveći problem u tome što se u njemu nalazi i nadaleko hvaljeni Source fizički model, koji je i jedan od glavnih razloga visokog kvaliteta igre.

Zanimljivo je da je jedan anonimni lik bio dovoljno drzak i vešt pa je za "procurelu" beta verziju igre napravio peč i u release notes-u naveo da je Valve od starta lagao da će igra izaći krajem septembra i da će se ukoliko Valve to ne prizna ceo kôd i sve ono što je ukrao sa njihovih kompjutera naći na netu. Iako se ne zna da li je ovaj lik u stvari i haker koji je napravio celu ujdurmu, Valve sasvim ozbiljno uzima svaku pretnju.

Kolika je šteta?

Šteta je definitivno ogromna, ali se sigurno ne može sagledati iz samo jednog ugla. Po svemu sudeći najmanji problem je u tome što će se igra eventualno pojaviti za šest meseci. Mnogo veći problem je u tome što je petogodišnji rad velikog broja ljudi ugrožen na najbrutalniji način. Zamislite sada moguće probleme sa multiplayer-om, odnosno upotrebom varanja koja se mogu ugraditi u sam kôd što će praktično onemogućiti igranje preko servera; licenciranje Source fizičkog modela je apsolutno onemogućeno jer niko neće platiti 100,000 dolara (ili više) za nešto što na bilo kom serveru može da uzme za džabe. Za sada je Source engine



licencirao samo razvojni tim Troika za igru Vampires The Mascarade: Bloodlines, a oni su odbili da komentarišu ceo slučaj i preneli loptu na izdavača igre, Activision. Hm, da im je lako sigurno nije. Treba još reći da je za pravljenje igre dovoljno posedovanje i dela izvornog koda, ali i izuzetno znanje, tako da on prosečnim igračima nije ni od kakve koristi.

U nedostatku zvaničnih informacija pojavljuju se i teorije da su možda ukradeni i delovi još nekih igara poput Team Fortress 2, Counter-Strike 2 and Counter-Strike: Condition Zero, mada se ova poslednja upravo "pozlatila" pre neki dan. Strahovi ne prestaju ovde... pitanje je i kako će se sve ovo odraziti na Steam igrački servis koji je upravo trebao da sa HL2 dobije pravi podsticaj? Taj servis između ostalog sadrži i brojeve kreditnih kartica igrača (mesečna nadoknada je 10 dolara) i dosta drugih jedinstvenih podataka koji nekima mogu mnogo da vrede.

VU Games-u (kao uostalom ni Vivendi-ju) ovo svakako nije trebalo jer je i ovako u finansijskim problemima do guše (gubitak od 52 miliona eura u prošloj godini) i od HL2 je očekivao da mu pomogne u oporavku.

Šta dalje?

Od momenta objavljivanja vesti o upadu i pojavi beta verzije na netu, igrački forumi su se prosto usijali i najfantastičnije teorije zavere su puštene u opticaj. Ono što je ljude najviše interesovalo je bilo to da li će ova krađa uticati na predviđeni izlazak igre za Božićne praznike. Predstavnik kompanije VU Games (izdavač igre), Christophe Ramboz, se oglasio i bio je vrlo jasan rekavši da se zbog krađe jedne trećine izvornog kôda izlazak igre odlaže do aprila iduće godine. Ali onda je usledila druga vest od izvora bliskih Vivendi-ju koja navodi da ni ova malopređašnja izjava nije u potpunosti tačna, jer iz Valve-a nije stigla nikakva dodatna informacija što se izlaska igre tiče - a treba znati da pojedini veliki nezavisni razvojni timovi (kakav je i id Software) imaju slobodu da sami odrede datum izlaska igre. Zvanična informacija od Valve-ovog direktora marketinga glasi da se još uvek procenjuju efekti štete nastale nesretnim činom i da ne želi ništa unapred da govori. Dakle, otvoreno je još mnogo opcija.

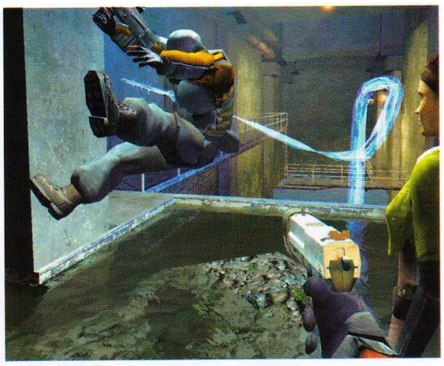
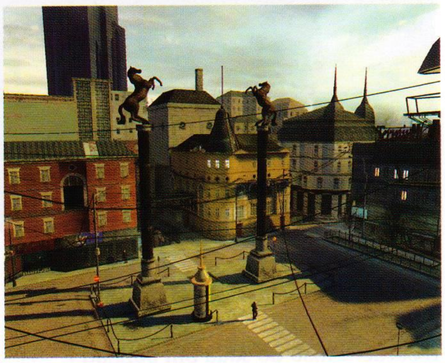
U međuvremenu Valve aktivno radi na pronalaženju odgovornih za upad u njihovu mrežu i u tome mu pomaže veliki broj igrača. Naime formirana je adresa na koju se mogu javiti svi oni koji imaju neku informaciju koja bi mogla pomoći hvatanju počinilaca. Po svemu sudeći potraga će dati rezultata, jer se već izokola tvrdi da se znaju imena "odgovornih", ali ništa još zvanično nije objavljeno. Površno upućeni se jedino mole bogu da hakeri nisu iz recimo Rusije ili Kine, jer im onda pravno ništa ne mogu.

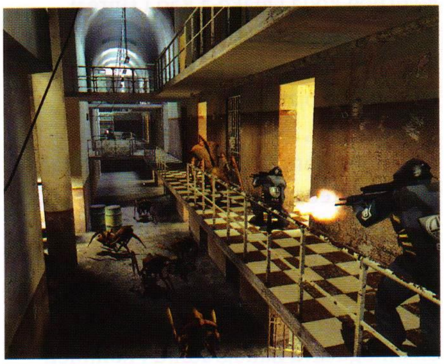
Svi razvojni timovi i izdavači igara su užasnuti ovim činom i svi odreda daju podršku ekipi iz Valve-a, a usput i proveravaju sigurnosne sisteme na svojim serverima, jer se ovo moglo desiti i njima.

Ko je kriv?

Ko bi učinio ovako nešto? Pored genijalaca kojima se Valve nečim zamerio (dugim radom na igri), ili klasičnih iskompleksiranih likova koji se na ovaj način dokazuju, ima i drugih koji bi profitirali od nanošenja štete Valve-u, posredno VU Games-u i Vivendi-ju. Konkurencija na igračkom tržištu je ogromna i u opticaju je veliki novac (igračka industrija godišnje obrne više para nego celokupna produkcija Holivuda), pa potencijalnih krivaca ima koliko hoćete. Hm, meni je eto pala na pamet jedna ideja, možda sam previše zloban, ali ne zvuči mi toliko neverovatno. Pretpostavljam da znate da je kanadski ATI, proizvođač grafičkih kartica koje su preuzele primat nad nVidia-jinim GeForce FX-om, planirao da uz svoj nove vrhunske karte Radeon 9800XT i Radeon 9600XT besplatno u paketu daje i kompletnu igru Half-Life 2. Iako sada u ovoj situaciji to neće sprečiti pojavu kartica na tržištu, sigurno će imati komercijalnog efekta. A to bi onda odgovaralo kome? Pa, svakako ne meni - vaše odgovore ćemo objaviti u sledećem broju Gamer-a. A do tada iskreno se nadamo da će se krivci pronaći i kazniti i da se ovakve stvari više neće ponavljati - lepo Microsoft kaže da Outlook treba krpiti svaki dan, ali ko sluša Microsoft...

S druge strane pomalo iznenađuje panika koja se stvorila i postoji mogućnost da su ovakve vesti i namerno naduvane do neba ne bi li se pojačao marketinški efekat. Zaista u jednom trenutku pomalo naivno zvuči da je source kôd bio tako "na izvol'te" hakerima - pa on valjda predstavlja najvredniji deo svakog programa. Eto koliko je on bitan govori i primer Microsoft-a koji ni u sudskim procesima nije želeo da ga otkriva. Ali ko sluša Microsoft...



Najprodavanije PC igre

ZA KRAJ SEPTEMBRA 2003.

Evo nas ponovo sa spiskom najpopularnijih igara za PC platformu. U tabeli možete pogledati koje su PC igre bile najprodavanije u poslednjoj nedelji septembra ove godine prema podacima koje izdaje kompanija NPD Techworld, a koja predstavlja jedinu kompaniju u svetu koja se sa apsolutnim kredibilitetom bavi proučavanjem kretanja na igračkom tržištu. Njene analize se koriste u pravljenju poslovne strategije kompanija iz branše zabavnog softvera i njihovim rezultatima se veruje. Podaci koje NPDTechworld obelodanjuje odnose se na severnoamerički kontinent, ali se s obzirom na veličinu tamošnjeg tržišta, generalno mogu primeniti i na ceo svet. Svake nedelje se obrađuje ogroman broj podataka sa velikog broja prodajnih mesta i prave razne top 10 tabele koje služe kao precizan pokazatelj aktuelnih trendova.

Pred vama se nalazi tabela najprodavanijih PC naslova u poslednjoj nedelji septembra 2003. godine.

Stigla je, hladna i kišovita jesen pa ćemo sigurno više vremena provoditi ispred kompjutera. Ratne igre su na vrhuncu popularnosti što svedoči i nova lista sa dva žestoka ratna naslova na prva dva mesta. I jedan i drugi su uleteli na listu "niotkuda" i pokazali da trend virtuelnog ratovanja ne jenjava. Mnogo novih igara se našlo na listi. Homeworld 2 je odličan na četvrtom mestu, a na petom se uglavio Temple of Elemental Evil (čitajte o njemu u ovom broju Gamer-a). Ne znam za vas ali mi jedva dočekasmo da vidimo Simse u donjoj polovini tabele; pitanje je samo dokle će se tu zadržati...

Sa liste su ispali mnogi eminenti naslovi (Warcraft III, Star Wars Galaxies, itd.), ali to je i normalno jer je septembar poznat po mnogobrojnim premijerama novih igara.

Što se izdavača tiče nema mnogo pretumbacija, i dalje je EA glavna kompanija na tržištu. Šta da se radi? Pa da se igra, naravno.

Kao i uvek priložene cene igara su okvirne i važe za tržište Sjedinjenih Američkih Država, tek toliko da znate.

Kako god, do sledeće tabele uživajte u igranju VAMA omiljenih igara.

10 najprodavanijih u svetu

1. MoH:Allied Assault Breakthrough	Electronic Arts	$22
2. C&C Generals Zero Hour	Electronic Arts	$26
3. Jedi Knight: Jedi Academy	LucasArts	$42
4. Homeworld 2	VU Games	$41
5. Temple of Elemental Evil	Atari	$50
6. Flight Sim 2004: Century of Flight	Microsoft	$53
7. SimCity 4: Rush Hour	Electronic Arts	$20
8. The Sims: Superstar	Electronic Arts	$27
9. The Sims Deluxe	Electronic Arts	$41
10. C&C: Generals	Electronic Arts	$40

Vesti iz sveta biznisa

Nintendo i AOL

Jedan od poznatijih izdavača video igara, Microids je odlučio da pametno uloži pare i kupi deo Wanadoo Edition-a, jednog od najvećih evropskih provajdera Internet usluga. Radi se o kupovini odeljenja interaktivne zabave, a sam postupak je očigledno dobrodošao i jednima i drugima. Wanadoo je dobio određenu sumu i 12% akcija kompanije Microids, što će im omogućiti da se još jače usmere na segment tržišta koji zauzimaju online igre, a koji je još uvek u razvoju; pored toga pokušaće da se probiju na tržište severnoameričkog kontinenta preko Microids predstavništva u Kanadi. Šta Microids dobija ovim (osim umanjenja osnovice za godišnji porez) još nam nije poznato... Inače oni su kao izdavači poznati po naslovima Master Rallye, Post Mortem, Syberia, Warrior Kings, Tennis Master Series, itd, dok nam je Wanadoo Edition najpoznatiji po igri Inquistio

Vivendi Universal najzad kupljen

Tresla se gora rodila se nova superkompanija! Kompanija General Electric, inače među najvećim američkim kompanijama uopšte (ima u vlasništvu moćni NBC, holivudski Universal Studio i mnogo toga drugog) je kupila, odnosno udružila, kako bi oni to rekli, svoju imovinu sa imovinom Vivendi-ja kome u poslednje vreme ne cvetaju ruže (a bogami ni drugo cveće) i nastala je još jedna ogromna korporacija. Vrednost udruživanja je čitavih 43 milijarde dolara (43 sa devet nula) i nova kompanija će se zvati NBC Universal. Hvala im što su najzad kupili Vivendi Universal i stavili tačku na špekulacije o sudbini nekoliko uticajnih igračkih studija koji su bili u vlasništvu VU Games-a, prvenstveno Blizzard, Sierra i Valve koji ovom prilikom nisu bili predmet transakcije. Dakle što se njih tiče sve je ostalo po starom. VU Games i dalje šljaka k'o da se ništa nije desilo i priznaje da mnogo očekuje od sledeće godine (pre svega poboljšanju finansijske situacije).

Otkaz Lucas Arts-u

Predsednik upravnog odbora poznatog izdavača video igara Lucas Arts-a, Simon Jeffery je sredinom oktobra podneo ostavku na sve funkcije u kompaniji i ovim potezom iznenadio mnoge koji za sebe tvrde da su dobri poznavaoci prilika u igračkoj industriji. Priznajem da je iznenadio i mene tim više što nisam imao pojma da se on nalazi na čelu kompanije. Za sada se ne znaju razlozi koji su ga naveli na ovakav korak, ali je sasvim sigurno da je svojom poslovnom politikom u poslednje tri godine, koliko je bio predsednik, preokrenuo stvari u Lucas Arts-u. Posle podosta prosečnih igara stvari su napokon krenule na bolje, ali ... Dok se ne izabere novi predsednik tu ulogu će obavljati Mike Nelson, finansijski potpredsednik kompanije. Čekamo objašnjenje.

Vesti iz sveta biznisa

Gabriel peva u Myst-u

Ubi Soft je potpisao ekskluzivan ugovor sa poznatim pevačem Peter-om Gabriel-om (osnovao grupu Genesis sa Phil Collins-om) koji će na osnovu njega napisati muziku za naslove iz Myst serijala. Za početak napisaće dve nove melodije, Burn you Up i Burn you Down, za Uru: Ages Beyond Myst, MMO avanturu koja treba da izađe u novembru . Kako se očekuje od ovog talentovanog muzičara za sledeći naslov iz Myst serijala će napraviti nekoliko novih, originalnih kompozicija.

N-Gage ludilo

Novi Nokia-ijin izum, N-Gage, odnosno mobilni telefon i igračka konzola u jednom, koji je počeo da se prodaje u Americi u drugoj nedelji oktobra je prouzrokovao prilično ludilo, poput onog kada je izašao Xbox (ne baš tolikog obima), pa su ljudi u redovima čekali celu noć da se otvore prodavnice, kako bi bili među prvima koji će kupiti ovo novo čudo. I pored agresivnog marketinga prema prvim pokazateljima ovaj telefon/konzola nije revolucionarna spravica kako ga mnogi predstavljaju, jer je previše glomazan za telefon, a previše nepraktičan za igranje (reči ljudi koji su je isprobali). Međutim ne sumnjam da će Nokia uložiti puno truda (čitaj: para) ne bi li ljude ubedila da im N-Gage neizostavno treba, a pomoć stiže i od EA-ja koji planira da izda i N-Gage verziju igre FIFA Soccer 2004 za Božićne praznike. Ako neko od vas kojim slučajem nabavi ovu spravicu neka nam piše o iskustvima sa njom.

Electronic Arts se širi

Najveća kompanija na svetu koja se bavi video igrama, EA je ubrzano počeo da se širi i to na novoj lokaciji u Los Anđelesu, Playa Vista. Vest k'o vest reklo bi se, jer zašto da ljudi ne šire posao ako imaju sredstava... Sasvim OK, ali nekoliko uticajnih zapadnih glasila špekuliše sa razlozima naglog proširenja. Kako upućeni kažu nova zgrada se nalazi relativno blizu (tamo je udaljenost lokacija po gradu zaista relativan pojam) čuvenih holivudskih studija i drugih bitnih faktora u industriji zabave. Nešto je tu sumnjivo. S druge strane EA ima u planu da poveća broj zaposlenih sa sadašnjih tri stotine na čitavih hiljadu ljudi. Ako imate to što im treba probajte da konkurišete, nikad se ne zna.

Half-Life 2 odložen do aprila 2004?

Ova vest je odjeknula kao bomba - već smo znali da Half-Life2 neće izaći 30. septembra, ali po svemu sudeći neće ni za Božićne praznike. Hm, za pet godina koliko se igra radi mnogi bi napravili i nekoliko nastavaka (verovatno ne tako kvalitetnih,ali...), pa kada su igrači čuli za novo odlaganje mogu zamisliti da je većina odlepila. Razlog za novu promenu datuma je neobična krađa kojom je iz kompjutera same kompanije Valve ukraden source kôd igre, a po svemu sudeći i dosta drugog materijala. Strahuje se da je možda otuđen i materijal iz nekih drugih naslova koji bi uskoro trebalo da se pojave. Ovim putem molimo hakere koji su ovo uradili (a znamo da čitaju Gamer) da sve lepo vrate na Valve-ov kompjuter, na particiju pod oznakom "E:\Halflajfdva sorskod" odakle su ga i uzeli i protiv njih neće biti pokrenuta tužba.

Budite Beta tester

Iako je malo verovatno da će neko od vas uspeti da iskoristi priliku i postane beta tester (ili testera, ako ste devojka) nove igre LotR:War of the Ring, interesantan je način koji je Vivendi smislio da poveća broj igrača koji će testirati ovaj RTS naslov. Naime Vivendi je odlučio da svim igračima koji u pretprodaji naruče igru i to preko dva sajta GameStop.com i EBGames.com omogući da učestvuju u beta testiranju koje je započelo 8. oktobra i trajaće do 3.novembra (ako ovaj Gamer kupite koji dan pre eto vam prilike, mada...). Znači svi koji kupe igru na ovaj način imaće pravo da downloaduju beta verziju igre, a kao poseban bonus dobiće pristup forumima na kojima mogu da ćaskaju direktno sa ljudima koji rade na igri i da im izlože svoja zapažanja i ideje. Inače ova igra će biti prva PC strategija koja za temu ima Tolkienov svet i koja će uvesti

nove lokacije i likove kojih nema u filmu; War of the Ring ima i single-player i multiplayer, a treba da se pojavi 21. novembra u Evropi i u Americi 25-og.

Flash Live

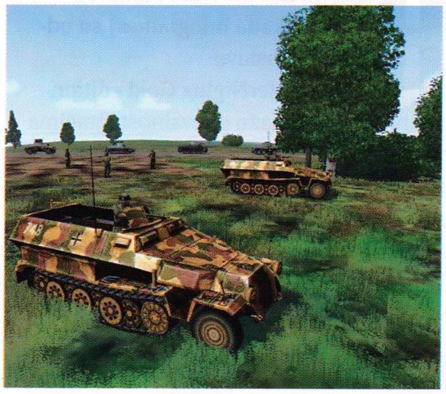
Age of Mythology je jedna od boljih 3D strategija, a u nameri da igru učini još boljom i stabilnijom, Ensemble Studios je upravo izdao peč sa oznakom 1.07 kojim se ispravlja solidan broj bagova koji možda i nisu bili toliko očigledni. Sređeni su neki problemi kompatibilnosti sa expansion pack-om The Titans, problemi sa povremenim zakucavanjem igre, jedinice su još bolje uravnotežene, a najvažnije je da sada snimljene pozicije iz prethodnih verzija možete koristiti bez problema.

Flash Live

Ubi Soft, jedan od najvećih svetskih izdavača video igara je izbacio multiplayer demo za PC verziju zanimljive pucačine pod naslovom XIII, u kojoj će igrači moći da se oprobaju u Deathmatch-u i u timskom Deathmatch-u na dve izuzetno zanimljive mape. Na ovim mapama maksimalno može da učestvuje šest igrača. U demou se pojavljuje šesnaest oružja. Igra treba da se pojavi početkom sledećeg meseca, možda čak i pre. Zanimljivo da se odmah pojavio i peč za multiplayer demo.

Battlefield Command menja ime

Još jedna strategija sa temom iz drugog svetskog rata (pa ljudi, dokle više?) koju radi ruski razvojni tim 1C: Maddox Games, a izdaje Codemasters se polako privodi kraju, ali je sa nekog mesta odozgo (odakle se vidi sve) odlučeno da se ime igre Battlefield Command, skrati i promeni u Wartime Command: Battle For Europe 1939-1945. Hm, meni deluje da je ime nešto duže ;-)). Kako god ova igra (da ne pišem ponovo onoliki naslov) nudi preko stotinu istorijski autentičnih bitaka koje su zasnovane na originalnim istorijskim podacima i mapama. Igrači će imati prilike da isprobaju preko tri stotine raznovrsnih vozila, aviona i oružja koji u potpunosti odgovaraju onima iz dotičnog perioda. Sva vozila i avioni su modelirani na osnovu vojnih podataka i bar dvadeset fotografija po vozilu. Želite



da saznate nešto više? Usmerite svoju surfing dasku na: http://www.codemasters.co.uk/wartimecommand .

Alal vera!

Iako su potezi marketinških odeljenja izdavača video igara uglavnom predvidivi, ponekad se desi da nas neki od njih izuzetno prijatno iznenadi. U retko viđenom marketinčkom potezu Gathering je odlučio da skori izlazak svoje nove taktičke pucačine iz prvog/trećeg lica Hidden and Dangerous 2 (krajem oktobra) obeleži time što će svim igračima omogućiti "besplatan" download originalne igre+Devil's Bridge dodatnih misija+svi pečevi koji su izdati za njih, a sve sa nazivom Hidden and Dangerous De Luxe. Kada se desilo da vas neki izdavač časti besplatnom igrom? U drugom delu igre vodite mali tim savezničkih vojnika (da, da opet II svetski rat) duboko iza neprijateljskih linija i izvršavate tajne misije. Koliko su tajne najbolje govori činjenica da ni vi nećete znati o čemu se radi dok ih ne završite. Hidden and Dangerous 2 je odlič-

na mešavina akcije, strategije i taktike koja će vam napregnuti mozak isto koliko i kažiprst na mišu. Igra se proteže na 29 misija kroz 9 kampanja.

Flash Live

▶ Bethesda Software prihvate narudžbine za "Morrowind GotY" i to i za Xbox i za naš voljeni PC. Iako bi igra trebalo da se pojavi 22. oktobra, može se dogoditi kašnjenje od nedelju, dve što znači da ova vest onda neće biti bajata (idemo na rizik). Morrowind GOTY sadrži originalnu igru i oba skupa dodatnih misija, a prodavaće se za samo 30 dolara, koliko uzgred rečeno košta sama originalna igra. Dakle ako želite Morrowind sa dodatnim misijama i to za male pare, ne oklevajte.

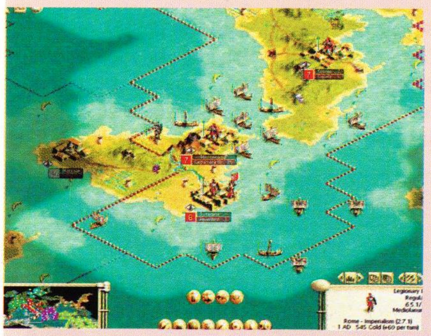
Flash Live

▶ Igrate li Chaser, pucačinu iz prvog lica, koju je izdao JoWood Production? Ako spadate među (malo)brojne igrače ove igre možete biti zadovoljni jer ćete moći da dođete do novih mapa i to besplatno (hm, ako budete mogli da ih skinete negde van kuće - recimo kod tetke ili babe, itd.). Jo je bio darežljiv i omogućio je besplatan download fajla od 50MB u kome se nalazi čitavih pet mapa namenjenih multiplayeru.

Za čim lude u svetu

1. Terminator 3: War of the Machines (FPS) - Atari, 18. novembar 2003.

2. Half-Life 2 (FPS) - Vivendi, Božić 2003. ili april 2004.
3. CS: Condition Zero (FPS) - Vivendi, 14. novembar
4. DOOM III (FPS) - Activision, kada bude gotov - 2003.
5. Loose Cannon (Akcija) - Ubi Soft, datum ?.
6. Codename: Panzers (Pucačina) - CDV, 28.novembar 2003.
7. Söldner: Secret Wars (Strategija) - JoWood, 28. novembar 2003.
8. Legacy of Kain: Defiance (Akcija) - Eidos, novembar 2003.
9. Hannibal (FPS) - Strategy First, 2004.
10. Total Annihilation 2 (Strategija) - Infogrames, 26. novembar 2004
11. Painkiller (FPS) - Dreamcatcher, mart 2004.
12. Rome: Total War (Strategija) - Activision, 31. januar 2004.
13. StarCraft: Ghost (Taktička pucačina) - Blizzard Entertainment, kraj 2003
14. Civilization III (RTS) - Atari, 7. novembar 2003.



15. SWAT: Urban Justice (Akcija) - Vivendi, početak decembra 2003.
16. Deus Ex: Invisible War (FPS) - Eidos, decembar 2003.
17. Far Cry (FPS) - Ubi Soft, novembar 2003.
18. Lords of the Realm III (RTS) - Vivendi, jesen 2003
19. Black&White 2 (Simulacija) - EA, datum ?
20. Exarch (RPG) - NCSoft, datum nepoznat.

Ovo neće skoro

▶ Painkiller ponovo!
Ne znamo da li se to Dreamcatcher šali sa igrači-

ma ili je u pitanju neka interna opklada, ali ponovo su pomerili rok izlaska zanimljive pucačine iz prvog lica Painkiller i to na mart sledeće godine. Pa ko će da čeka mart? Ko zna kako će igrači dočekati igru kada ih ovako zamajavaju. Da je igra već izašla sigurno bi dobila mnogo pozitivnih kritika, bar zahvaljujući grafici i fizičkom modelu. Ovako sticajem okolnosti uleću u termine dva divovska naslova DOOM3 (ako bude do proleća) i Half-Life 2 (ako ne bude pre proleća). Sami su krivi

▶ Medal of Honor: Pacific Assault
Još jedna igra iz odličnog MoH serijala, ovoga puta smeštena na udaljena rajska ostrva Pacifika koja u vreme koje igra obrađuje i nisu baš bila idealno mesto za život. Naravno radi se o drugom svetskom ratu i brojnim bitkama, od Perl Harbura do poslednje akcija na ostrvu Tarawa. Ratna pucačina iz prvog lica biće još bolja, dinamičnija, sa novim oružjem, brodovima, podmornicama itd., itd. Kako je EA potvrdio igra treba da se pojavi u februaru iduće godine, što i nije tako daleko.trategija, onda ovoliko čekanje ima smisla.

▶ Lula 3D... samo za starije od 18
Zašto ne spomenuti i ovu igru? Neobična avantura, sada u kompletnom 3D fazonu o Luli, producentu erotskih filmova koja ima nesreću da joj baš pred snimanje novog filma kidnapuju tri

glavne glumice. Jedini trag o "zločinu" je snimak sigurnosne kamere iz luksuznog zdanja na Beverli Hilsu - tri senke koje prolaze kroz park. Pomozite Luli da pronađe svoje glumice i snimi erotski film, nećete zažaliti. Nivoi će biti sastavljeni od po 100,000 poligona, a Vulpine Vision engine obećava raskošnu grafiku. Sve to ćemo videti tek iduće godine.

Neverwinter Nigths Gold

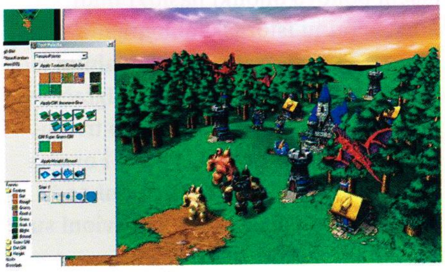
Razvojni tim BioWare i izdavač Atari (nekada Infogrames) su odlučili da sastave NeverwinterNights Gold edition izdanje i tako pokažu zahvalnost igračima na podršci. U zlatnoj ediciji će se naći originalna igra Neverwinter Nights koja je pokupila gomilu nagrada, kvalitetan skup dodatnih misija Shadows of Undrentide (možete pročitati o njemu u Gamer-u broj 53) i brojni moduli koji su prethodno

mogli da se skinu sa neta, uključujući The Winds of Eremor, To Heir Is Human, The Dark Ranger's Treasure kao i BioWare-ov Contest of Champions. Uzevši u obzir da će cena kompletnog paketa biti tek $40, što odgovara ceni prosečne igre na američkom tržištu, verujem da će biti dosta RPG-ovaca koji će poželeti da ga nabave. Ne znamo da li će se ovo izdanje pojaviti i kod nas, ali ako i stigne sigurno će koštati mnogo više od onih četrdeset zelembaća.

Warcraft III Bonus mape

Što je džabe i Bogu je drago... nisam siguran oko ovog, ali svakako je vredno spomenuti da na Blizzard-ovom zvaničnom sajtu za igru Warcraft III možete naći tri potpuno besplatne mape i to:

Typhoon (156K) - Magla je potpuno prekrila ovaj arhipelag i morate biti naročito oprezni pri prelasku sa jednog na drugo



ostrvo, jer ne znate šta sve vreba iz hladnih morskih dubina. Veličina mape je small, predviđena je za 2v2 ili 3v3 multiplay; tileset je Sunken Ruins.

Hellfire (105K) - Zemlja Orca je potpuno uništena moćnom magijom i jedino oni koji imaju čeličnu volju će uspeti da poraze armije Hellfire-a. Mapa je mala i predviđena je za 2v2 MP; tileset je Outland.

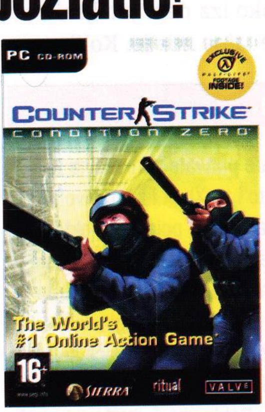
Ice Forge (127K) - U dalekoj tundri prekrivenoj ledom vladaju sile mraka i magična oružja. Mapa je mala i predviđena je za 1v1, ili 2v2 igrača; tileset je Icecrown Glacier.

Typhoon je moj favorit...

Counter-Strike: Condition Zero se pozlatio!

Ko čeka taj dočeka - mudro zbori naš narod, ali je zaboravio da doda da većina nas ne živi sto godina (k'o kornjača) pa ne može da čeka do besvesti. Kako god bilo, igra koju bar pola naše populacije očekuje više nego ulazak u Evropsku Uniju se pozlatila, što znači da ćemo za jedno mesec dana (odnosno petnaestak kada ovo budete čitali) moći da je instaliramo na naše kompjutere i zapucamo....

Očekuje nas šest single-player epizoda, tri različita single-player moda sa 75 scenarija i ukupno 225 misija. Nova oružja i nova okruženja... pa red bi bio a malo



promenite sve one mape koje znate na pamet. Znači sve ide po planu, osim ako već famozna krađa softvera u Valve-u ne bude imala uticaja i na ovo izdanje. Mnogi se boje da hoće, ali prvi čovek Valve-a to odlučno negira. Videćemo.

šuška se...

„Ne uzimajte zdravo za gotovo sve što pročitate na ovoj stranici. Nije sve što se šuška zeleno, ili tako nešto..."

Valve ne govori istinu (... k'o pas)

Može da se kaže i drugačije, ali hoćemo da budemo fini i kulturni. Nekoliko dana pošto je objavljeno da je source kôd igre Half-Life 2 ukraden i pošto je zajedno sa beta verzijom igre pušten na net, na nekoliko bitnih foruma koje posećuju i programeri javio se lik, zvaćemo ga "X", koji tvrdi da je on glavom i bradom (možda je u pitanju neki Taliban) genije koji je napravio ceo haos. Glavni razlog njegovog "ograničenog" izlaska u javnost leži u tome što su iz Valve-a počeli da prozivaju one koji su napravili ovu provalu svesno umanjujući efekat svoje krivice (i dalje samo oni znaju koliko štete im je naneto), pa su se likovi ili lik našli uvređeni tvrdnjama da je ukradena samo jedna trećina izvornog kôda i da šteta nije uopšte velika. Naime "X" tvrdi da je danima češljao po serverima kompanije Valve i da je praktično uzeo sve što je na njima našao i kune se da je ona jedva igriva beta verzija koju je pustio na net u stvari i poslednja verzija igre koja postoji, te da je bilo i teoretski nemoguće da se igra završi do 30. septembra kada je trebalo da se nađe u prodaji (jedan od zvaničnih datuma). Nadalje problem je u tome što je i Valve bio sasvim svestan te činjenice, ali je i dalje zamajavao igrače, pa mu se to ne može oprostiti. OK, lik je očigledno vešt sa kompjuterima i dosta drzak, ali je glavna fora u tome što je zapretio zvaničnicima u kompaniji Valve da će ukoliko iskreno ne kažu dokle su stigli sa radom na igri i ne prestanu da ga prozivaju, na net pustiti sav materijal koji je skinuo sa njihovih servera, što uključuje i kompletan source kôd (dok Valve kaže da je ukradena trećina...). Ohoho! Zamislite da se sada na slobodi nađe i Source engine (nezvanično košta blizu 100,000 dolara), pa recimo izvorni kôd za Condition Zero i gomila drugih stvari na kojima su programeri radili godinama... Verujem da bi sudbina Valve-a bila zapečaćena. Šteta što ovaj broj Gamer-a mora ranije da se preda u štampu inače bi vas izvestili o razrešenju celokupne priče; ovako morate da kupite i sledeći broj...a i onako bi ga kupili, zar ne?

Da li su igre seksi?)

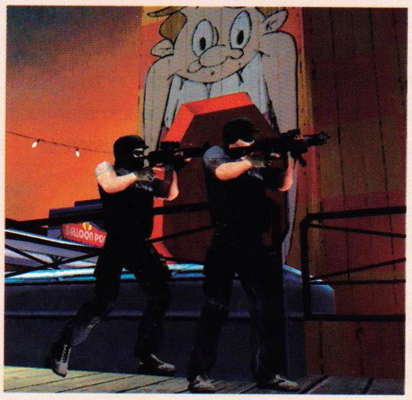
Da li ste čuli za Gamer.TV? Ne, ne radi se o našoj novoj televiziji koju smo mi pokrenuli, već se tako zove TV stanica koja se naravno bavi svime što je vezano za video igre. Priča se da je dotična stanica nedavno u Engleskoj pokrenula akciju biranja najseksi igrača, odnosno igračice video igara. Dosta toga može ljudima da padne na pamet, ali da biraju najzgodniju igračicu video igara... mislim nemam ja ništa protiv lepote, ali

mi sve ovo nekako zvuči kao da se na primer bira najseksipilnija čitateljka Hazarskog rečnika, što je potpuno neprimereno. Takođe se postavlja pitanje šta će to kandidatkinje morati da urade da bi žiri mogao da napravi objektivan izbor - da igraju Warcraft III u dva broja manjim majčicama, ili da voze GTA sa raspuštenom kosom? Ako imate svog kandidata slobodno pošaljite njegove podatke na sledeći e-mail- GiNplaymate@hotmail.com.

Ovo neće skoro

▶ SWAT: Urban Justice

Jedna od retkih igara koja će igrača nagrađivati za svaki spašeni život i zaštitu nevinih osoba; po najsvežijim informacijama treba da se pojavi početkom decembra. Ova taktička pucačina ima šesnaest misija i sve se dešavaju u ekstremno realističnom okruženju Los Anđelesa, a mogu se igrati u mission, career ili multiplayer modovima. Priča se dešava 2006. godine, u vreme kada je početna All Star petorka sastavljena isključivo od košarkaša iz Srbije i Crne Gore koja je upravo ušla u EU...



▶ Total Annihilation 2

Ova igra svakako neće skoro jer je sa svih strane ophrvana problemima. Za sada je obelodanjen samo izdavač i biće to Atari. Problemi sa radom na igri su nastali od trenutka kada je Phantagram, korejski razvojni tim, preuzeo posao, a znamo da je on nedavno, na nesreću, potpuno prs'o i prestao sa biznisom, tako da je i sudbina igre neizvesna. Mi smo je ipak stavili u ovu rubriku jer je Atari odlučan u nameri da se igra pojavi negde 2004. godine. Ako bude bila dobra kao prvi TA naslov, koji je bio jedan od najboljih strategija, onda ovoliko čekanje ima smisla.

▶ World War II: RTS

'Ajmo ponovo - ratna priča ispričana iz ugla ruskog razvojnog tima 1C, koji je odgovoran za hiper-realističnu simulaciju letenja IL2-Sturmovik. Proživite ratne strahote kroz dve jedinstvene kampanje i sagledajte iz perspektive obe zaraćene strane. Igra bi trebala da ima briljantnu grafiku i istorijsku verodostojnost, a izdavač Codemasters je već oduševljen iako igra nije još završena. Verovatno znaju nešto što mi ne znamo. Kako god WWII: RTS očekujemo u prvom tromesečju sledeće godine.

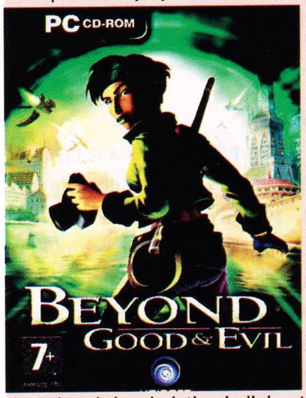
Flash Live

▶ Activision Value, odeljenje Activision-a koje izdaje niskobudžetske naslove je izabrano od strane Microsoft-a kao izdavač novog skupa igara iz Bicycle serijala u kojoj će se naći Bicycle Card Games, Bicycle Board Games i Bicycle Casino Games za PC-CD ROM. Microsoft želi da iskoristi široko rasprostranjenu prodajnu mrežu koju poseduje Activision, a Activision-u saradnja sa velikim Microsoft-om sigurno može da koristi (u svakom slučaju neće da škodi). Nove igre bi trebalo da se pojave početkom novembra.

▶ Valve (tvorac igre Half-Life 2) je upravo objavio da je izabrao kanadsku kompaniju ATI kao strateškog partnera za promociju ovog izuzetnog naslova. To podrazumeva da će ATI moći da prilikom prodaje svojih proizvoda daje i kopiju igre potpuno besplatno. Strava! Za sada je predviđeno da se HL2 daje uz grafičke karte Radeon 9800XT i Radeon 9600XT, ali ostaje da se vidi šta će se desiti posle krađe izvornog kôda igre i mogućeg odlaganja izlaska na tržište.

▶ S2 Games su izdale demo svoje nove hibridne igre u kojoj su pomešani elementi strategije i pucačine iz prvog lica, pod naslovom Savage: The Battle for Newerth. Demo koji je težak nekih 143MB sadrži dva nivoa i predstavlja rasu Humans. Igra je zanimljiva i iz razloga što igrače tera na izvlačenje maksimuma iz moždanih ćelija kombinujući napredno taktičko planiranje sa frenetičnom pucačinom. Timski rad je obavezan.

▶ Beyond Good & Evil Demo se pojavio, ali za sada samo u Evropi, što je nama i interesantno. Evropsko odeljenje Ubi Soft-a je izdalo demo ove konspirativne igre u kojoj morate da se izborite sa iskušenjima misterioznog sveta u kome ništa nije onako kako izgleda i u kom je otkrivanje istine jedini put ka slobodi. Igru je inače kreirao tim koji je stvorio vrlo popularan lik Rayman. Da bi igrali ovaj demo morate instalirati najnovije drajvere za ATI i nVidia kartice ili će vaši kompjuteri nestati u oblaku zvezdane prašine (ne preteruj. - Prim.Ur.).



šuška se ...

„Ne uzimajte zdravo za gotovo sve što pročitate na ovoj stranici. Nije sve što se šuška zeleno, ili tako nešto..."

Google brojač

Koliko često pretražujete Internet preko Google-a? Ako ste među najaktivnijima može se desiti da kada

sledeći put otvorite njihovu glavnu stranu vidite u uglu i mali brojač kojim se meri koliko upita šaljete ovom najvećem svetskom Internet pretraživaču. Ubacivanje brojača na kompjutere će se izvesti kod samo 1% najfrekventijih posetilaca i on će se kao i svaki cookie ubaciti na hard disk klijenta. Ovo trenutno nema nikakve implikacije na korisnike Google-ovih servisa, a kompanija priznaje da je na ovakav potez bila podstaknuta ustaljenom praksom među aviokompanijama koje svojim čestim putnicima daje izvesne olakšice i popuste prilikom kupovine karata. Neki borci za privatnost su se već pobunili protiv ovog eksperimenta jer sami klijenti nemaju mogućnost da odbiju učestvovanje; doduše oni kojima se ovo ne sviđa svakako mogu podesiti Internet Explorer da ne prima cookie-je.

Electronic Arts među 50 najuspešnijih

Časopis Fortune koji se bavi dešavanjima vezanim za najbogatije svetske kompanije, je u svoju cenjenu listu najuspešnijih (e-50) kompanija po os-

novu poslovanja na Internetu na kojoj se nalaze i Microsfot, Cisco, Sun, itd., uvrstio i Electronic Arts. Smatra se da ova lista sadrži imena 50 kompanija koje najbolje reprezentuju Internet ekonomiju. EA će na listi zameniti Overture Services Inc. Još nekoliko izdavača iz oblasti video igara je bilo u užem izboru, ali je odlučeno da je baš EA pravi pokazatelj postojanosti i zdravlja Internet sektora.

Flash Live

▶ Lucas Arts je pokrenuo oficijelni sajt svoje nove igre Secret Weapons Over Normandy, a možete ga naći na http://www.overnormandy.com/ . Sajt je vrlo zanimljiv i na njemu možete pronaći nove trejlere i gomilu informacija o avionima, oružju, lokacijama u igri, cenama mesa na malo i prometu naftinih derivata na Balkanu. Za download su ponuđeni wallpaper-i (tapete), screensaver-i (čuvari ekrana), MP3 (empetri) melodije iz igre i još dosta toga. Ali da vam ne bih dalje prepričavao šta tamo ima, startujete Explorer i proverite sami.

Flash Live

▶ Massive Assault se pozlatio, bar kako tvrde u Matrix Games-u i Tri Synergy-ju i pojaviće se u prodavnicama pre nego se ovaj broj Gamer-a pojavi na kioscima. Pa zašto onda pišem o ovome? Pa zato jer je najavljeno da će igra izaći 20. oktobra, a znamo da je to dan oslobođenja Beograda. Verujem da su razvojni tim i izdavač ovim gestom želeli da obeleže ovaj značajan datum iz naše istorije. Inače Massive Assault je kompleksna 3D akcija u kojoj se borite protiv tajnog saveza "Shadow Clique" i to na šest različitih planeta.

ALFAMEDIA GROUP

POPUST !!!

CD-R	*
Optical Storage 32x	0,21
Ultra Green 32x	0,205
Princo 40x	0,24

CD Box	*
Single	0,10
Double	0,14
Slim	0,10

EXTRA !!!

DVD-R 4x
InkJet Printable
0,90

EXTRA !!!

DVD Box
0,20

DVD-R 1x
0,80

SMART BUY
CD-R Silver
CD-R Black
CD-RW

Verbatim
CD-R
CD-R Slim
CD-RW

RAFLATAC
CD Nalepnice
14x28 cm
0,05

Business Card CD
0,60

Tastature i miševi:
A4 TECH SINCE 1987
Logitech
SAMSUNG

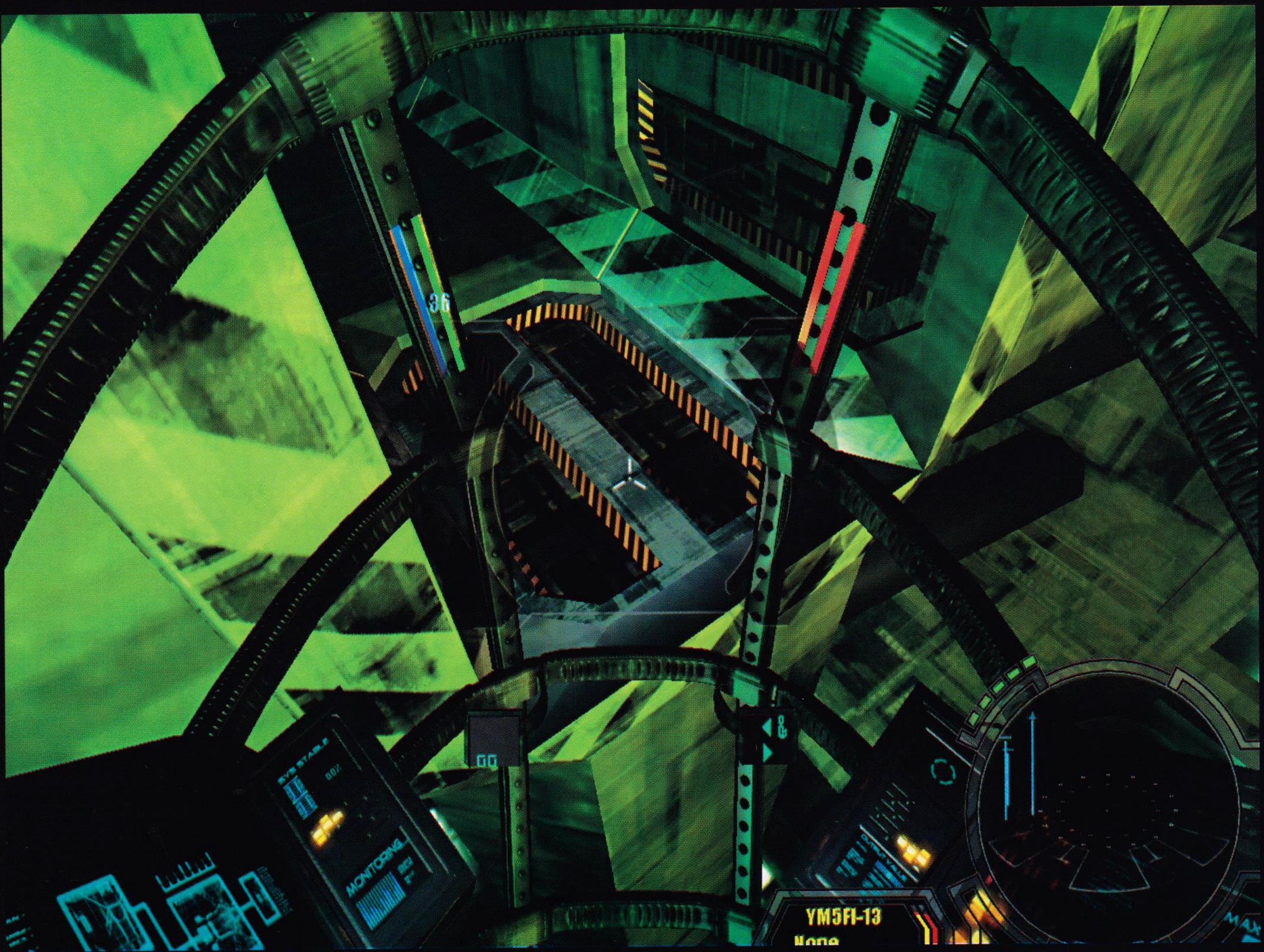
EXTRA !!!

Pioneer A06
DVD-R / RW 4x / 2x / 16x
12 060 din.

011/3611-508
Veleprodaja: 063/320-553
Admirala Geprata 17
radno vreme: **09 - 18 h**
www.alfamedia.co.yu
office@alfamedia.co.yu

Vaka Đurovića bb
Stadion FK Budućnost
Podgorica
081/247-250
067/223-200

* Sve navedene cene su na 1000 kom.



X2: The Threat

Trguj, bori se, gradi i razmišljaj

Najnovija vest za sve ljubitelje svemirskih simulacija a'la Freelancer glasi: izdavač Enlight Software i nemački razvojni tim Egosoft, upravo privode kraju rad na igri u kojoj će igrači moći da putuju kroz udaljene galaksije i upravljaju velikim brojem svemirskih letilica. X2: The Threat je u stvari nastavak popularnog naslova X2: Beyond the Frontier koji je pre četiri godine napravio solidan uspeh (na evropskom tlu). Razvojni tim je u nekoliko navrata iskreno priznao da je njegova glavna inspiracija za stvaranje X2: The Threat bila dobra-stara svemirska simulacija Elite. Međutim, posle višednevnog igranja poslednje radne verzije igre, ne može se zanemariti činjenica da po pojedinim elementima ovaj naslov podseća i na Digital Anvil-ov Freelancer. Hajde da vidimo dokle se stiglo sa poslom i kakvi su nam utisci.

Ukoliko budete želeli da igrate X2: The Threat, spremite se dugotrajna putovanja prepuna izazova i nepredvidljivih situacija bremenitih opasnostima. Priča se dešava nekih dvadesetak godina nakon dešavanja u X2: Beyond the Frontier. To je vreme kada je čovek uspeo da osvoji tehniku intergalaktičkih putovanja, ali i vreme u kome su sukobi i ratovi sasvim normalna pojava. Čovek je možda i nevoljno morao da prihvati činjenicu da i vanzemaljske rase otkrivene u različitim sektorima svemira takođe imaju svoje prohteve i pravila po kojima žive. Ubrzo velika svemirska prostranstva postaju prebivalište svakojakim švercerima, biznismenima, lovcima na ucene, putnicima i drugima koji traže svoj sreću u ovom bespuću. Posle niza godina neprestanih sukoba i previranja, ljudi su se najzad dogovorili i sada sve strane pokušavaju da održe nesigurnu i labavu harmoniju. Upravo u ovakvo okruženje puno napetosti i nesigurnosti ulazite vi u ulozi Julian-a, pravog anti-heroja. Igrom

■ Game info

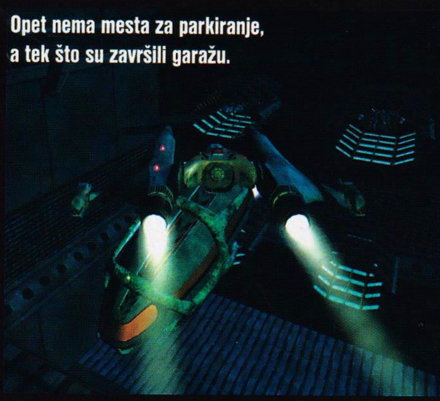
IZDAVAČ	Enlight Software
RAZVOJNI TIM	Ego Soft
ŽANR	Svemirska simulacija
SAJT IGRE	http://www.x2thethreat.com/
DATUM IZLASKA	Novembar 2003.

"X2: THE THREAT JE U STVARI NASTAVAK POPULARNOG NASLOVA X2: BEYOND THE FRONTIER"

■ Razvojni tim

Ego Soft je nemački razvojni tim sa sedištem u mestu Würselen. Pored standardnih video igara rade i igre namenjene reklamiranju pojedinih proizvoda. Poznati su po sledećim igračkim naslovima: UGH, Fatal Heritage, Imperium Romanum, i sada X2: The Threat.

Bio sam potpuno siguran da neće moći dobro da pristane, ali šta da se radi...



Opet nema mesta za parkiranje, a tek što su završili garažu.

"MODELI BRODOVA, SVEMIRSKIH STANICA, TRGOVAČKIH LUKA, ASTEROIDA, FABRIKA I DRUGIH GRAĐEVINA SU PRELEPO RENDEROVANI."

sudbine nalazite se u prilično nezgodnoj situaciji - posle nekoliko traljavo izvedenih krađa brodova izvedeni ste pred lice pravde, a predviđanja vaše budućnosti nisu ružičasta - očekuje vas dugogodišnje odsustvo sa slobode. Ali, sudbina se opet umešala i jedan od uticajnijih članova Argon Federation's Security Force (snaga bezbednosti) vam predlaže da svoju kaznu odradite prevozeći razne tovare za kompaniju TerraCorp. Vi naravno prihvatate, ne sluteći da ćete na svojim putovanjima sresti izuzetno prijateljski nastrojene vanzemaljce koji će prvo pokušati da vas dezintegrišu, pa posle da vas pitaju za ime. Ovo će na kraju pobuditi neprijatne iskrice iz vaše (Julian-ove) prošlosti i vi ćete ubrzo otkriti svoj pravi identitet i vašu ulogu u životu.

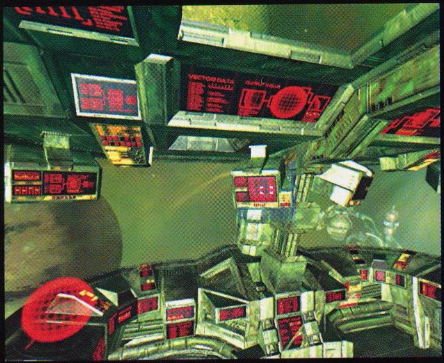
Svi delovi galaksije su jedinstveni, prepuni raznovrsnih planeta, građevina, brodova, itd. Morate znati da su ova prostranstva u pravom smislu reči ogromna i da je upotreba efikasnog navigacionog sistema, koji će vam pomoći da lakše locirate stanicu, glavni štab ili neku drugu važnu lokaciju, obavezna. Na trenutak da napravim malu digresiju i da vam napomenem da će u finalnoj verziji igre postojati oko 150 zvezdanih sistema sa desetinama egzotičnih svetova spremnih da ih istražite. Celokupno okruženje funkcioniše u realnom vremenu. Brodovi će pristajati i napuštati svemirske luke prolazeći pored vas, policijski brodovi će goniti svemirske pirate, svemirske stanice se neprestano kreću po svojim orbitama oko planeta i sl. Ovo bi trebalo da znači da će osećaj pri igranju u velikoj meri biti realističan, jedinstven.

Jedna od pozitivnih crta igre je ta što igrač neće morati sve vreme da se drži glavne priče (odatle potiče sličnost sa igrom Elite), već će moći da ide gde god hoće i kad god hoće bez ikakvih ograničenja. Stoga je napredovanje kroz igru u velikoj meri nelinearno i dozvoljava vam da u slobodno vreme, tj. između misija radite šta vam padne na pamet (dobro, ne možete baš sve...): trgujete, unapredite svoju letilicu, istražite nova područja, itd.

Misije koje sam isprobao su bile mešavina pružanja usluga pratnje (nije poslovna, bez brige) i trgovine, a morate ih završiti da bi priča mogla da se razvija dalje. Da bih bio sigurniji, često sam se udaljavao od glavnog zadatka ne bih li zaradio još malo para - a nema bolje zarade od sitnog (ili nešto krupnijeg) šverca. Dakle, vodio sam život interplanetarnog švercera, istraživao nepoznate delove galaksija i na kraju prodavao robu uvećavajući svoje bogatstvo u samo nekoliko minuta. No vi možete igrati drugačije ako to želite. Dobro je što je napredak postepen pa ćete vremenom od posedovanja običnog i jednostavnog broda stići do vlasnika masivne flote koja u svom sastavu može brojati i na stotine borbenih i trans-

"IGROM SUDBINE NALAZITE SE U PRILIČNO NEZGODNOJ SITUACIJI - POSLE NEKOLIKO TRALJAVO IZVEDENIH KRAĐA BRODOVA IZVEDENI STE PRED LICE PRAVDE, A PREDVIĐANJA VAŠE BUDUĆNOSTI NISU RUŽIČASTA..."

Hm, da li da ubacim u drugu i preteknem onu kantu od nazovi svemirskog broda?



portnih brodova (ponekad i blizu petstotina

Tek da znate da ćete na raspolaganju imati preko sedamdeset različitih brodova, od malih borbenih letilica do ogromnih krstarica i razarača. Kako bi svoju flotu mogli da održavate u voznom stanju biće vam potreban razvijeni ekonomski sistem koji možete uspostaviti na više načina. Možete iskopavati resurse, graditi fabrike, itd., a možete i prodavati osvojene neprijateljske borbene i transportne brodove.

Većinom brodova se relativno lako upravlja - ja ni pre prvog svemirskog putovanja nisam imao potrebu da prođem tutorial, međutim on je ipak tu za one koji žele da polako savladaju sve neophodne komande u vezi sa upravljanjem broda, oružjem, trgovinom, itd. Tokom borbi da se primetiti je da su komande intuitivne pa suprotstavljanje neprijateljskim brodovima neće biti previše zahtevno. Uz to i pristupanje i aktiviranje navigacionih, oružanih i zaštitnih sistema je vrlo jednostavno i praktično.

Napredovanjem kroz igru doći ćete do situacija u kojima je upotreba cele flote imperativ. Pri velikim okršajima igrači preuzimaju komandu i svojoj floti mogu izdavati naređenja. Svaki put kada dođete do novog broda, ili fregate koja ima više od jednog mesta u kokpitu, AI preuzima upravljanje oružjem. Ovakav sistem se pokazao dobrim i ni u jednom trenutku nije pravio probleme. Možda je jedina mana u tome što je izdavanje naređenja u realnom vremenu u toku velikih bitaka malo nezgodno, ali svemirske simulacije funkcionišu na tom principu, pa onda, je li, nema razloga da se bunimo.

U našoj verziji X2: The Threat je s grafičke strane sasvim zadovoljio. Modeli brodova, svemirskih stanica, trgovačkih luka, asteroida, fabrika i drugih građevina su prelepo renderovani. Sve njih krase bogate teksture (odlično izveden bump-mapping), uverljive senke, impresivna refleksija (koja se može videti i u kokpitu) i još mnogo toga. Eksplozije su efektne i pokazuju raskošne partikl efekte i vrhunske svetlosne efekte. Ako imate malo jaču mašinu ovu svemirsku simulaciju možete poterati i na visokih 1600x1200. Imajući u vidu da rad na igri još nije završen ona zaista izgleda lepo. Zvuk još nije u potpunosti na svom mestu, ali pojedini zvučni efekti koje sam imao prilike da čujem su sasvim odgovarajući.

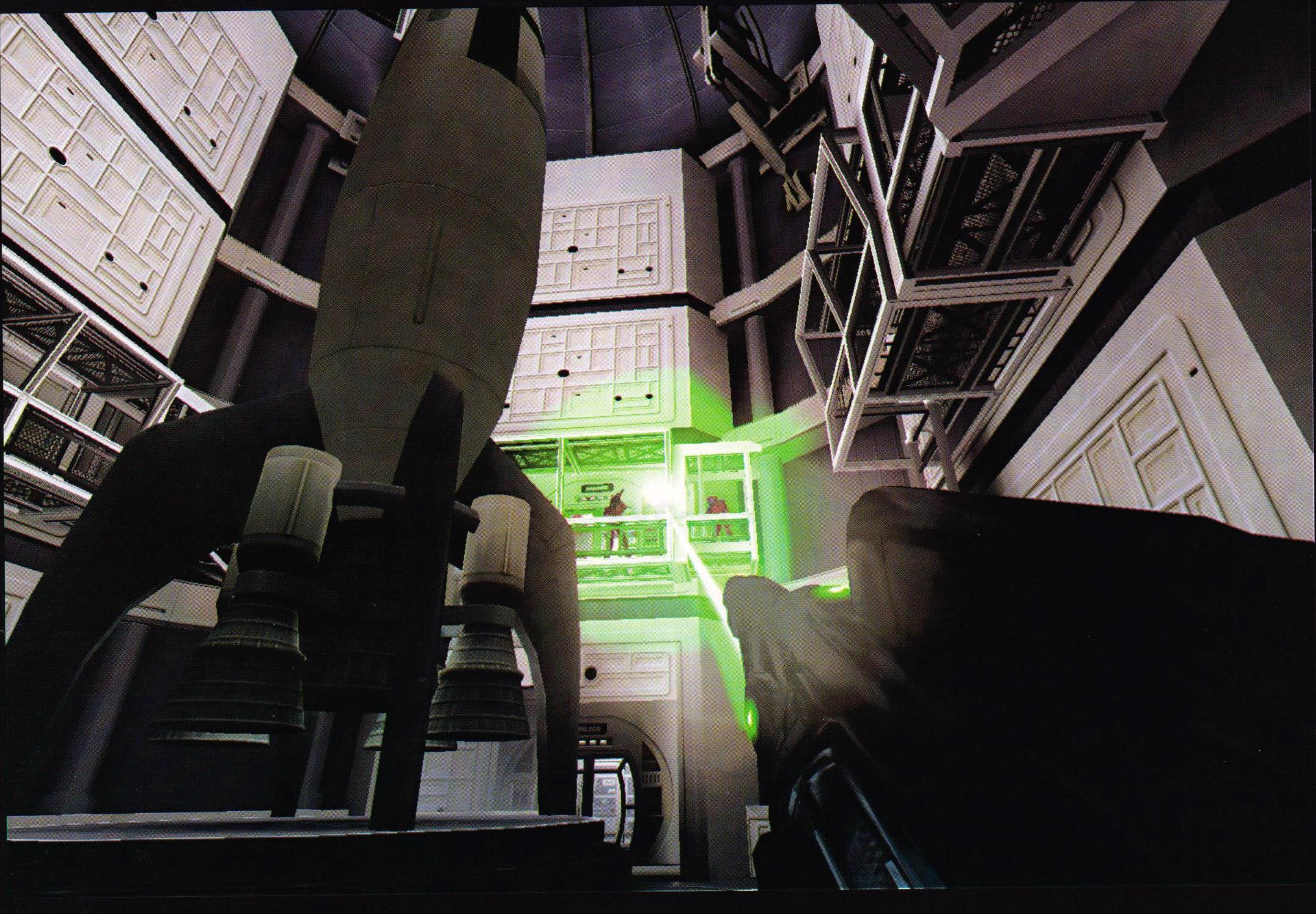
Ukratko očigledno je da će ovaj naslov biti obavezan za svakog igrača koji voli da luta beskrajnim svemirskim prostranstvima. Iz našeg, odnosno mog iskustva X2: The Threat ima dosta potencijala da postane više nego solidna PC igra. Svi ljubitelji svemirskih simulacija širom otvorite oči i čekajte novembar ove godine.

Dodatni info

- Glavni lik iz prošle igre (X2: Beyond the Frontier) Kyle Brennan je i ovde prisutan.
- Najveći brod u igri kojim možete upravljati je dugačak negde oko 1,8km - da upravo tako 1.800m. Ko zna kako li se ponaša u krivinama.
- Radnja se prati iz prvog lica.
- Zanimljivo je da igrač sam može upravljanje brodovima i fabrikama poveriti AI
- Da bi igrali X2: The Threat nije vam potreban X2: Beyond the Frontier.
- Igru pokreće potpuno novi engine koji je kreiran isključivo za potrebe ovog naslova. Od kontrola podržani su miš, tastatura i džojstik.
- Nova rasa je Khaak
- Univerzum u igri je dva puta veći od onog u X2: Beyond the Frontier i ima preko stotinu sektora.
- Pri kupovini brodova u brodogradilištu dobijate samo osnovni model. Na vama je da naknadnim unapređenjima od broda napravite ono što vam treba. Na primer vaš transportni brod možete ubrzati, ili mu povećati kapacitet prihvata tereta, možete nadograditi i oružje. Još da kažemo da ne postoji brod koji je idealan za svaki način igranja.
- Svaki brod koji budete sreli u igri ima neku svoju ulogu i ne leti tek da bi popunio prostor. Uništite fabriku u koju su pristajali brodovi sa robom i oni će se preusmeriti na neku drugu lokaciju gde tu robu mogu da istovare.
- Igrač može posedovati koliko god brodova želi, ograničenja nema.
- Muziku je komponovao Thomas "Laxity" Petersen.

"NAPREDOVANJEM KROZ IGRU DOĆI ĆETE DO SITUACIJA U KOJIMA JE UPOTREBA CELE FLOTE IMPERATIV. PRI VELIKIM OKRŠAJIMA IGRAČI PREUZIMAJU KOMANDU I SVOJOJ FLOTI MOGU IZDAVATI NAREĐENJA."

MAKSIMALNA
zabava!
SVE U JEDNOM!
1. Igrajte najbolje igre!
2. Gledajte DVD filmove!
3. Slušajte muziku sa Audio CD-ova!
128 - bitni emotion Engine
300 MHz procesor
75 miliona poligona u sekundi
48 muzičkih kanala
CD x 24 / DVD x 4
Mogućnost gledanja DVD filmova
PlayStation®2 14.900 din!
Uslovi plaćanja :
- čekovima građana do 12 mesečnih rata
- potrošački krediti na 12 meseci - Poštanska štedionica
- express krediti - Societe Genneral
Diners Club International
MasterCard
VISA
BeoSoft
Beograd • Gospodara Vu i a 160, tel: 011/ 2 421 355, 30 86 917, 30 86 916
Beograd • Svetogorska (Lole Ribara) 47, tel: 011/3222 606
Posetite naš sajt i poručite naše proizvode preko interneta www.beosoft.co.yu



CONTRACT J.A.C.K

Istražite tamnu stranu No One Lives Forever sveta

Pogledajte iz drugog ugla NOFL svet - John Jack, tipični anti-heroj iz NOLF naslova, inače pripadnik organizacije H.A.R.M, dobija novi zadatak da učestvuje u izuzetno opasnoj misiji. Italijanska kriminalna organizacija planira da smakne H.A.R.M. i Contract J.A.C.K je taj koji mora u tome da je spreči. Napredovanjem kroz igru igrači će se sretati sa smrtonosnim neprijateljima i često se nalaziti u skoro bezizlaznim situacijama (iz kojih će na kraju ipak postojati neki izlaz). Intenzivni vatreni okršaji i kataklizmična predviđanja se konstantno provlače kroz ovaj pomalo neobičan iskorak za No One Lives Forever serijal. U razgovoru sa glavnim dizajnerom igre Craig-om Hubbard-om saznali smo više detalja o ovom naslovu.

■ Game info

IZDAVAČ VU Games
RAZVOJNI TIM Monolith
ŽANR Akciona avantura
SAJT IGRE http://www.vugames.com/product.do?gamePlatformId=509
DATUM IZLASKA 21.11. 2003

" TREBA DA UĐETE U TRAG KONKURENTSKOJ ORGANIZACIJI KOJA SE H.A.R.M.-U MEŠA U POSAO."

Gamer: Contract J.A.C.K je samostalni projekat pa igračima neće biti potrebni ni NOLF niti NOLF2 kako bi mogli da ga igraju. Recite nam koliko je igra dugačka, koliko ima nivoa i otprilike koliko vremena će biti potrebno da se savlada.

Craig Hubbard: Da, ovaj naslov jeste samostalni projekat, ali je naš cilj bio da stvorimo zabavnu igru koja će zapravo biti sve ono što dodatne misije treba da budu. A to između ostalog podrazumeva i nižu cenu, što će se igračima sigurno dopasti. Contract J.A.C.K ima nekih petnaestak nivoa od kojih su neki prilično veliki. Teško je tačno reći koliko će igračima biti potrebno da do kraja završe igru, ali ako je suditi po našim beta testerima, onda približno možemo govoriti o šest do deset sati igranja - zavisno od veštine igrača i njegove želje da istražuje svoje okruženje.

G: Ako ne grešim priča u igri je vremenski smeštena između NOLF-a i NOLF-a 2. Upoznajte naše čitaoce sa glavnim likovima i recite nam gde priča počinje.

CH: Dmitrij Volkov vas poziva i traži od vas da mu pomognete u jednom vrlo opasnom zadatku. Treba da uđete u trag konkurentskoj organizaciji koja se H.A.R.M.-u meša u posao. Vaš zadatak je da ih po svaku cenu raskrinkate i sprečite u nečasnim namerama.

■ Razvojni tim

Monolith je osnovan u oktobru 1994. u mestu Kirkland, država Vašington i poznat je kao tvorac LithTech razvojnog sistema iz kog je kasnije nastao i LithTech endžin koga koristi veliki broj igara. Monolith se bavi razvojem igara za PC, PS2 i Xbox kao i Massively Multiplayer igre za PC. Povezani su sa Fox Interactive-om, Warner Bros-om i Disney izdavačkim kompanijama. Poznati su po naslovima: NOLF2, Matrix, Alien vs. Predator itd.

G: Znači, Jack je opasna faca. Čini mi se da će ovakva priča dati nešto sumorniji i mračniji ton celokupnom doživljaju. Verujete li da će se obožavaocima NOLF-a svideti ovakvo nijansirana priča?

CH: Iskreno se nadam da će obožavaoci prihvatiti ovu igru bez ograničavajućih predrasuda. Igra svakako nije kreirana u nameri da zameni NOLF, već da pokaže i jednu drugu stranu tog sveta. Prihvatam da Contract J.A.C.K možda dočarava manje veselu atmosferu, ali to ne mora da podrazumeva da je sumorniji ili mračniji. U sve to je ugrađena solidna doza humora.

G: Spomenuli ste da se ovaj naslov više fokusira na akciju (što se slaže za Jackovim okrutnim karakterom), pa nam recite šta je to što će Jack morati da radi tokom misija?

CH: Ne bih rekao da Jack ima okrutan karakter. On je jednostavno vrlo dobar u onome što radi, što uglavnom podrazumeva jurišanje u sam epicentar opasnosti, izvršavanje skoro nemogućih zadataka i onako usput rasturanje svega što mu dopadne šaka. (da, da čist primer prosečnog porodičnog čoveka - Prim. Ur.).

G: Da li postoje određene sličnosti između igrivosti u ovom naslovu i igrivosti u prošlim NOLF naslovima?

CH: Može se reći da postoje ako prethodne naslove posmatrate više kao akcione naslove, a manje kao šunjačine, s tom razlikom što je ovde borba zabavnija i igrivost usmerenija. U suštini više liči na NOLF nego na NOLF 2, samo što ne morate da se šunjate i nema propalih misija.

G: Da li mislite da će se igračima svideti nova oružja? Koje su njihove karakteristike?

CH: Cela ekipa je provela dosta vremena na usavršavanju i doterivanju postojećeg arsenala tako da su oružja sad zabavnija. Nova oružja predstavljaju varijaciju onih koja su bila u prvom delu, ali se iz nekog razloga nisu pojavila u NOLF-u 2. Na primer, ponovo se pojavljuje Bacalov Corrector, ručni top koji se pojavio u prvom NOLF-u. Takođe, pojaviće se i neka futuristička oružja koja će se koristiti u operacijama na mesecu.

G: Igre NOLF 2 se sećamo i po izuzetno dobro uravnoteženom AI-ju, pa sad i u ovom novom naslovu očekujemo nešto *slično. U kojoj meri ste zadovoljni sa AI-jem u Contract J.A.C.K-u i da li ćete nekako menjati ponašanje neprijatelja.*

CH: Pošto se dobar deo igre sastoji od borbe morali smo da poradimo na neprijateljskim AI rutinama. Borba protiv neprijatelja je sada zabavnija i mnogo izazovnija. Neprijatelj će efikasnije potražiti zaklon, veštiji je u rukovanju sa bombama i inteligentnije korodinira svoje akcije.

G: Da li su igri pojavljuju nova vozila?

CH: Da, pojavljuje se Vespa sa namonitranim mitraljezom i novi snow-mobil sa ugrađenim lanserom projektila na toplotno navođenje.

G: Možda je sada isuviše rano da se pita, ali nas zanima da li možda planirate da počnete da radite na NOLF-u 3, pošto završite Contract J.A.C.K?

CH: Nažalost, ne smem o tome da pričam, pa ćete morati da sačekate.

A ti bi Ficu da obiješ, e pa neće moći...

Možete da pucate do mile volje, meni metak ništa ne može.

" CONTRACT J.A.C.K IMA NEKIH PETNAESTAK NIVOA OD KOJIH SU NEKI PRILIČNO VELIKI."

Dodatni info

- Contract J.A.C.K. - skraćenica znači Just Another Contract Killer. U igri su obrađeni događaji koji su se desili posle prvog NOLF-a, a prethodili su dešavanjima u drugom delu igre.
- Contract J.A.C.K. je praktično nastao kao skup elemenata koji nisu ušli u prvi NOLF, a nisu bile pogodne ni za drugi deo igre (prvi nastavak).
- Razvojni tim je pokušao da određne restlove prve igre spoji u neku celinu i dopalo im se to što su dobili, pa su onda sasvim ozbiljno krenuli da razmatraju mogućnost da se napravi nešto poput dodatnih misija sa donekle izmenjenom suštinom priče. Tako se rodila ideja za ovaj naslov.
- Kao i u većini dodatnih misija najveći deo napora razvojnog tima je otišao na stvaranje novog sadržaja, pa ne treba da čudi što će igra vizuelno dosta ličiti na NOLF 2.
- Multiplayer će imati sledeće modove: Deathmatch, Team Deathmatch, Demolition i Doomsday.
- Italijanska kriminalna organizacija koja će pokušati da naškodi H.A.R.M.-u se zove Danger Danger; mada bi se po imenu reklo da su neki trash metalci.
- Nastavak orignalnog NOLF-a, No One Lives For Ever 2 je dobio prestižnu nagradu jednog od najznačajnijih igračkih sajtova na svetu Game Spy, i to kao najbolja PC igra 2002. godine.

PREPORUČUJEMO IZ PROŠLOG BROJA

BATTLEFIELD 1942: SECRET WEAPONS OF WORLD WAR II

Svi već znate za ove odlične dodatne misije koje izuzetno realno dočaravaju drugi svetski rat i pružaju vam mogućnost da vozite, letite i pucate iz tajnog oružja koje je trebalo da promeni tok rata. Obavezno igrajte.

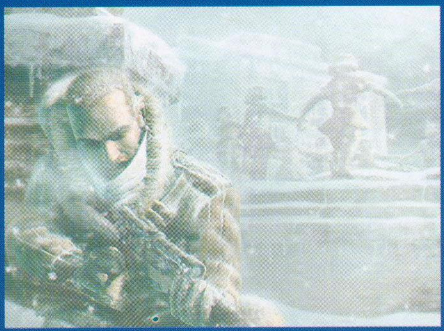
91%

AGE OF MYTHOLOGY: THE TITANS

Sretnite se ponovo sa drevnim kulturama i borite se protiv moćnih Titana u ovim dodatnim misijama koje nam dolaze iz Microsoft-a. Poboljšani interfejs i unapređen AI će vas sigurno oduševiti.

93%

COMMANDOS 3: DESTINATION BERLIN



I ovaj naslov je u trendu i vodi vas u drugi svetski rat. Izazovna igra sa "filmskim" kadrovima prepunim akcije, dozvoljava vam veliku slobodu u načinu rešavanja situacija, a prava taktika će biti svaka kojom uspete da pobedite.

95%

U OVOM BROJU:

The Fall of Max Payne	40
Conficit Desert Storm 2	44
Pro Beach Soccer	48
C&C Generals Zero Hour	50
HALO Combat Evolved	52
MoH AA Breakthgough	42
Etherlords 2	58
Freedom Fighters	60
Once Upon a Knight	63
Sim City 4 Rush Hour	66
F1 Challenge 68	68
Temple of Elemental Evil	70
Homeworld 2	74
UFO: Aftermath	78

KAKO OCENJUJEMO IGRE

Sigurni smo da želite da znate kako ocenjujemo igre. Zbog toga predstavljamo vam naš efikasan sistem kritikovanja svih mogućih naslova koji prolaze kroz naše ruke. Princip je vrlo jednostavan. Ocene se daju na skali od 1 do 100. Pored svake ocene stoji kratka deskripcija (solidno, vrlo dobro itd.). Zatim sledi plus i minus i kratak tekstualni opis pozitivnih i negativnih aspekata igre. Na samom kraju je istaknuta bagovitost i težina.

BAGOVITOST

Ovde postoji četiri varijante: bez bagova, gluposti tu i tamo, puna bagova, neigriva. Bagovitost u suštini upozorava čitaoce da pripaze na moguće bagove ako ih ima. Samo je naravno pitanje da li se ti bagovi mogu popraviti, da li potpuno kvare ugođaj ili igru čine potpuno neigrivom. Kategorije "bez bagova" i "gluposti tu i tamo", naglašavaju da igra ima bagove koji ometaju igrivost, dok kategorije puna "bagova" i "neigriva" podrazumevaju mučninu za nesrećnog igrača.

UHODAVANJE

Uhodavanje se deli na tri kategorije: brzo, osrednje i teško. Uhodavanje je jako bitan momenat svake igre. Dakle, to podrazumeva koliko vremena vam je potrebno da se naviknete na sve ono što igra nudi - kontrole, igrivost, interfejs itd.

HARDVERSKI ZAHTEVI

Na kraju većine recenzija igračima nudimo kratku listu hardverskih zahteva za izvesnu igru. Prvo ističemo minimalnu konfiguraciju koja vam je potrebna da bi startovali igru, a zatim stavljamo konfiguraciju uz koju mi mislimo da bi mogli da opušteno da uživate u igri.

DESKRIPCIJE ▶ Sažet opis igre (jedna do dve reči) će pomoći igračima da shvate suštinu cele kritike i da li se uopšte isplati nabavljati igru.

96%
95-100%
LEGENDARNA IGRA
Ova igra je prava retkost. Ukratko, legendarna igra je igra koja okupira i srce i mozak igrača. Ona pruža sate i sate zabave i mora da bude deo vašeg igračkog iskustva.

90%
90-95%
IZVANREDNO
Odlično! Sjajno! Kupite je i igrajte je sto puta! Pored sjajne zabave koju nam je ovakva igra pružila, ona nikako ne spada u kultna ostvarenja igračkog sveta.

80%
80-89%
VRLO DOBRO
Igra koja zaslužuje ovaj epitet vam pruža dovojlno razloga da je nabavite. Zabavna je, a što je još važnije, jako je zarazna! Ali ima i nedostataka...

70%
70-79%
SOLIDNO
Ovo je reon privilegovanih naslova. U ovu kategoriju svrstavamo igre koje definitivno morate probati. Međutim one ipak nisu dovoljno kvalitetne za kategoriju vrlo dobrih.

60%
60-69%
IZNAD PROSEKA
Ovim igrama fali neki značajan momenat koji bi ih ubacio u grupu OK ili solidnih.

50%
50-59%
O K.
Neke osobine ove igre mogu biti vredne vaše pažnje. Međutim, ima konkretnih i jasnih razloga zbog kojih je ova igra čist mediokritet.

40%
40-49%
PODNOŠLJIVO
Sama reč „podnošljivo" govori sve. Igru smo jedva „podneli" i malo je falilo da uđe u nižu kategoriju.

30%
0-39%
BLAGI UŽAS
Ova ocena obično podrazumeva naš iskren i krajnje dobronameran apel da batalite igru i ne trošite svoje dragoceno vreme. Klonite se ovakve igre.

STARI BROJEVI

Nedostaje vam neki od prethodnih brojeva The Gamera?
Od sada sve stare i aktuelni broj možete naći u prodavnici BEOSOFT-a, u ulici Svetogorska 47, ili nazovite redakciju na telefon 380-77-12

CENE STARIH BROJEVA THE GAMER-A

Od 1. do 20. broja cena je	50,00 din
Od 21. do 30. broja cena je	70,00 din
Od 31. do 40. broja cena je	100,00 din

IMAMO SVE BROJEVE!

GAMER PLUS !

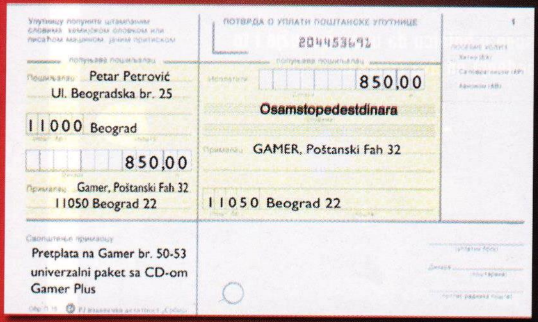
NOVO IZDANJE GAMER PLUS CD-A

Niste se prevarili, stigao je novi broj vašeg omiljenog časopisa a sa njim kao i uvek novi Gamer CD, sa svim onim programčićima koji vam baš i nisu praktični za skidanje sa neta (a što bi ih i skidali kada vam ih dajemo); znači demoi, pečevi, varanja, trejleri, korisni programi opisani u aktuelnom broju, neki review koji je zakasnio za broj i slično. Pa znate već i sami. Zato kada završite sve domaće (može i pre), bacite se na Gamer CD i uživajte.

Pretplata na časopis The GAMER iznosi:
3 broja: 550,00 din + A1 poster Lare Croft
6 brojeva: 1100,00 din + A1 poster Lare Croft
11 brojeva: 2050,00 din + A1 poster Lare Croft

Naručite univerzalni paket:
3 broja + 3 cd izdanja po ceni od 850,00 din

Naručite 3 cd izdanja po ceni od 350,00 din


ПОТВРДА О УПЛАТИ ПОШТАНСКЕ УПУТНИЦЕ
204453691
Petar Petrović
Ul. Beogradska br. 25
11000 Beograd
850,00
Gamer, Poštanski Fah 32
11050 Beograd 22
Pretplata na Gamer br. 50-53 univerzalni paket sa CD-om Gamer Plus
850,00
Osamstopedestdinara
GAMER, Poštanski Fah 32
11050 Beograd 22

Popunite poštansku uputnicu i unesite željeni iznos pretplate, izvršite uplatu na šalteru pošte i The GAMER će početi da vam stiže na kućnu adresu, bez daljnih troškova.
CD izdanje se neće nalaziti u slobodnoj prodaji.

design by Pele

The Gamer, P. fah 32,11050 Beograd 22

MAX PAYNE 2: The Fall of Max Payne

Max minimalne dužine

2003. godina je što se tiče PC igara i igranja uopšte, bila zanimljiva na jedan vrlo čudan način. Od Doom-a 3 i Half-Life-a 2 se očekivalo da, iz igračke perspektive posustalim, "ličnim" kompjuterima udahnu novi život i dokažu da miš i tastatura još uvek mogu poslužiti još nečemu osim pisanju članaka za časopise i "četovanju".

Game info

IZDAVAČ Rockstar Games
RAZVOJNI TIM Remedy Entertainment
ŽANR Pucačina iz trećeg lica
SAJT IGRE http://www.max-payne2.com /
MINIMALNA KONFIGURACIJA PIII 1200MHz , 256MB RAM, 32MB Grafika
PREPORUČENA KONFIGURACIJA PIV 1400MHz, 512MB RAM, 64MB Grafika
BROJ CD-ova 2

Imajući ovo u vidu, priznajem da me je iznenadila odluka razvojnog tima Remedy (obelodanjena negde u maju ove godine) da na jesen (tj. sad) izbaci drugi deo igre Max Payne. Ne žalim se ja, ali "javlja mi se" da bi Max Payne-u 2 u slučajų da su se dva gorepomenuta naslova pojavila do sada, prošao k'o bos po trnju. Međutim, zahvaljujući raznoraznim razlozima (sa većinom ste upoznati) od najavljene grandiozne trojke ove godine ćemo videti samo nastavak Max Payne-a. Razvojni tim je vredno radio i strpljivo čekao da projekat bude kompletno gotov i doteran, a potom ga je ponudio igračima - prosedi njujorški pandur se vratio, mračniji i introvertniji nego ikada.

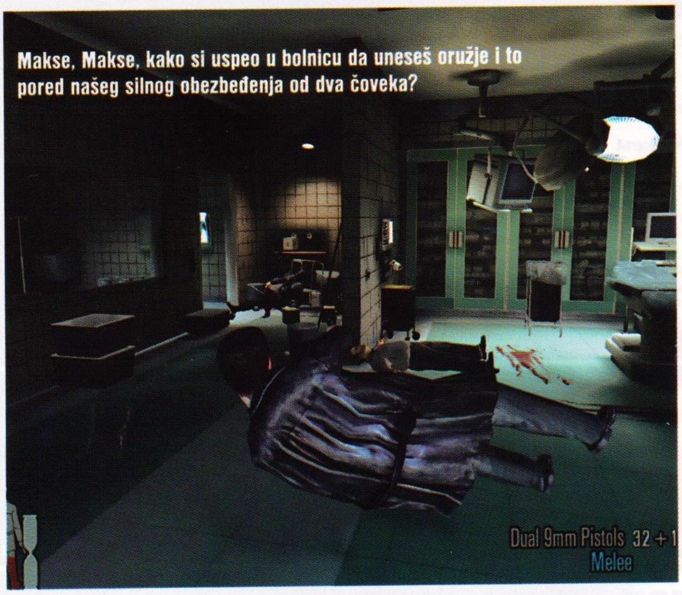
Zanimljivo je da je Max Payne 2 jedna od retkih igara koja je namenjena isključivo odraslim igračima (nosi M rejting jer se kroz igru provlače asocijacije na seksi sadržaje, ima psovanja i sl.). S obzirom da ovaj rejting važi za Ameriku, kod nas će igru igrati i staro i mlado. Međutim, ironija je u tome što će se Max Payne 2 verovatno mnogo više dopasti tinejdžerima nego odraslim igračima, pod uslovom da su ovi drugi u životu pročitali bar dve poštene knjige. Sam Lake (scenarista igre) je ponovo bio nadahnut u pisanju pretencioznih i dramaturški naglašenih fraza, a obrti u priči potpadaju pod kliše. Film noire osećaj je nepotrebno prenaglašen u većini scena, a svakoj bogovetnoj rečenici je veštački dodata dubina i "epsko" značenje. Sve je to umiksovano sa priličnom dozom nasilja i blagim asocijacijama na seks (pojavljuju se prsate devojke, plaćene ubice, a igrači naravno na te prizore niti trepću, niti dišu).

Razvojni tim

Remedy je finski razvojni tim osnovan 1995. godine i orijentisan je na pravljenje akcionih naslova. Prvu igru su objavili 1996. godine pod naslovom Death Rally i prodala se u blizu 100,000 kopija. Godinu dana kasnije su napravili i benčmark program Final Reality koji je otišao u preko 5 miliona komada (iz njih kasnije nastaje Futuremark, odnosno Mad Onion - tvorac čvenog 3DMark programa, pa zato u 3DMark-u 2001 imate akcione scene iz prvog Max Payne-a). Naravno, Remedy je najpoznatiji po igrama Max Payne i Max Payne 2: The Fall of Max Payne.

Očigledno je šta je Sam Lake pokušao, ali moram napomenuti da postoje ogromne razlike između recimo nekog

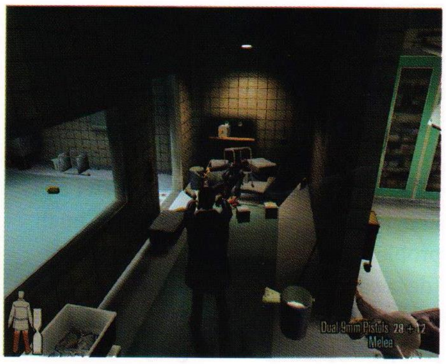
" ...IRONIJA JE U TOME ŠTO ĆE SE MAX PAYNE 2 VEROVATNO MNOGO VIŠE DOPASTI TINEJDŽERIMA NEGO ODRASLIM IGRAČIMA, POD USLOVOM DA SU OVI DRUGI U ŽIVOTU PROČITALI BAR DVE POŠTENE KNJIGE."



Makse, Makse, kako si uspeo u bolnicu da uneseš oružje i to pored našeg silnog obezbeđenja od dva čoveka?

Tarantinovog filma i igre poput Max Payne-a. I jedan i drugi su namenjeni istoj publici, ali Tarantino ume inteligentno da osmisli i prikaže svet koji želi, dok Max Payne ne ume da uradi ništa drugo nego da brblja, kao netalentovan pesnik koga ne možete zaustaviti u priči. Možda bih i mogao da se vežem za neke stvari izrečene u Tarantinovom filmu, ali nema teorije da bi to moglo da mi se desi sa nekom jadnom filmskom bajkom "B" produkcije ili vrhunskim psihodeličnim glupostima i pojedinim pseudo-filozofskim "mudrostima" koje prosipa detektiv iz igre. U nekom trenutku pomislim da se neko nije možda šalio sa ovakvim dijalozima? Da se možda Sam (Lake) na ovaj način ne zavitlava sa igračima pa uz pomoć prikrivene ironije parodira sve gluposti koje možemo videti u niskobudžetnim filmovima. Ko će znati, ali koga uopšte to zanima? Meni se već na pola igre smučilo da slušam glupave dijaloge prikazane kroz specifični narativni stil (kao u stripu), pa sam (dok su se dijalozi odvijali) pio kafu, jeo sendvič, itd.

Zaplet se svodi na to da se naš Max našao usred pravog mafijaškog rata i da se do ušiju zaljubio u vrlo "opasnog igrača", plaćenog ubicu Mona-u Sax (devojka, a šta ste vi mislili...) - prava klasika. Međutim, u želji da istovremeno ispriča previše stvari radnja deluje konfuzno i prenatrpano. Max se zaljubljuje, ganja loše momke, ima noćne more u kojima vidi svoju ubijenu suprugu i dete... Ok, sve što treba je tu, ali pobogu ljudi o'ladite bar malo. Teško će vam biti da sve to pohvatate usred onih silnih obračuna, krvarenja i umiranja - a uostalom i zašto bi se trudili? Ovaj nastavak je i po stilu pisanja i po priči vrlo sličan originalnoj igri, što i nije čudno jer ju je pisao isti tip. Međutim,



"ZAPLET SE SVODI NA TO DA SE NAŠ MAX NAŠAO USRED PRAVOG MAFIJAŠKOG RATA I DA SE DO UŠIJU ZALJUBIO U VRLO "OPASNOG IGRAČA", PLAĆENOG UBICU MONA-U SAX (DEVOJKA, A ŠTA STE VI MISLILI...)"

čini mi se da je ovaj put naš stari Sam Lake poželeo da nadmaši samog sebe i da kreira pravu "mećavu teskobnih misli koje će vam napuštajući teritoriju vaših zvučnika probadati srca i koje će se kao ledene, vatrene strele zabijati u vašu dušu unoseći vam nemir svojim prikrivenim porukama... "(u redu shvatili smo - i autor teksta je očigledno dao sebi oduška te smo u nameri da zadržimo čitaoce ovaj pasus skratili, lekt.).

Max Payne 2 je igra prepuna dijametralno suprotnih ekstrema. Pojedini nivoi se naizgled ponavljaju i čine se prilično linearnim (dešavaju se u vrlo sličnim zgradama i uličicama), a onda neočekivano zasija nivo Fun House (smešten u horor zabavnom parku), ili naiđete na vrlo zabavne momente poput onog kada se jedan od loših momaka zaglavi u kostimu Baseball Bat Boy-a. Nažalost ovi briljantni izleti su ograničeni na samo nekoliko izvanredno osmišljenih nivoa ili retke trenutke iskričavog humora. Mona Sax pomaže Max-u (skida loše momke snajperom Dragunov), a sa njom ćete moći da prođete i nekoliko nivoa koji su umesto na čistu akciju orijentisani na rešavanje zagonetki Ovo dinamiku igre u velikoj meri čini zanimljivom i dovoljno raznovrsnom da se igrači bukvalno neće odvajati od ekrana. Akcione scene su vrlo intenzivne, pa ako tragate za igrom koja ima pravu, čistu akciju i (baš) bezveznu priču, sa odlično izrežiranim scenama borbe, onda je Max Payne 2 ono što vam treba.

Grafika je perfektna i sasvim je moguće da je ovo najlepša PC igra koju sam do sada video. Sve je savršeno - partikl efekti, izuzetno realistični likovi, odlične teks-

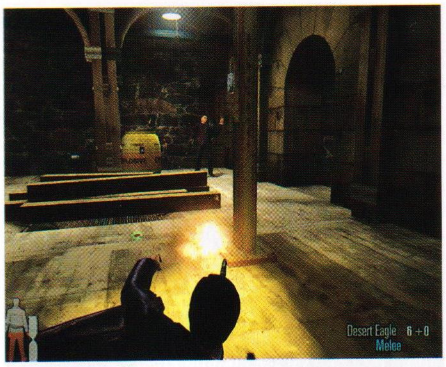
■ Dodatni info

700 stranica.

▶ Evo pogledajte u najkraćem kako radi bullet-time efekat iz neoficijelnog objašnjenja. Oko predmeta koji se snima se postavi nekolko fiksnih kamera, možda i nekoliko video kamera na krajevima. Svaka kamera snima samo po jedan snimak (ili nekoliko za redom, ali u vrlo kratkom vremenskom intervalu). Na ovaj način se može dobiti privid da je predmet zamrznut u vremenu. Nakon toga svaki snimak se sekvencijalno složi frejm po frejm od početka do kraja - s obzirom da je svaka kamera u odnosu na objekat snimanja pod drugačijim uglom dobija se efekat kao da vreme stoji dok se kamera vrti oko objekta.

▶ Specijalni efekat koga su braća Wachowski nazvali bullet-time fotografija zahteva snimanje scene sa dinamičkim kretanjem kamere oko predmeta u slow-motionu i snimanje se odvija sa skoro 12,000 frejmova po sekundi. Na taj način se mogu dobiti efekti naglog ubrzanja, pa usporenja u susednim kadrovima.

Maksa je presretan kada može da hoda po uglačanom mermernom podu.



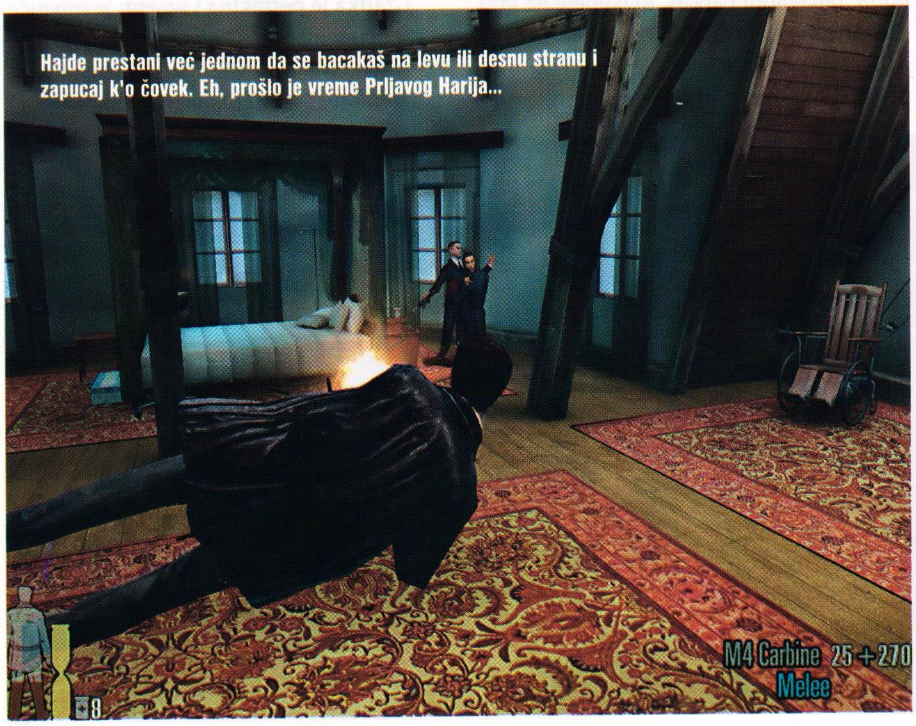
"GRAFIKA JE PERFEKTNA, OVO NAJLEPŠA PC IGRA KOJU SAM DO SADA VIDEO."

ture... Fizički model daleko prevazilazi sve postojeće (možda jedino onaj u HL2 može da se meri sa njim), a što je još bitnije, baš su fizičke zakonitosti jedan od glavnih faktora na osnovu kojih ćete moći da rešite pojedine zagonetke, ili da ucmekate loše momke. Superiornost grafike i fizičkog modela se najbolje vidi na nivoima na kojima se ruše ili gore zgrade, na kojima ima puno eksplozija, itd. Bez obzira na to što van je na raspolaganju standardni arsenal, njegova upotreba je vrlo zabavna. Jedan od bitnih faktora zaraznosti leži i u dobro uravnoteženoj težini. Izazova će biti na pretek, ali se oni nikad neće pretvoriti u frustraciju, te taman kada steknete utisak da se mape ponavljaju i postaju dosadne, razvojni tim vas iznenadi mapom ili nivoom drugačijim i interesantnijim od prethodnih.

Pored pojedinačnih primera linearnosti i "deja vu" dizajna nivoa, imam još jedan prigovor koji se ovaj put odnosi na iritirajuće propuste u domenu AI-ju. Dešavalo se da loši momci u pravilnoj koloni natrčavaju na moju cev (od automata, a ne neku drugu na koju je neko možda pomislio). Uz to da dodam da mi se čini da su i NPC likovi i neprijatelji (vođeni AI-jem) imali problema sa tzv. collision detection-om (dešavalo se da likovi ili njihovi delovi tela prolaze kroz zidove), kao i sa pronalaženjem prave putanje. Kako god, kvalitet AI-ja i pored navedenog može da prođe, a ovo što sam spomenuo su samo manji izolovani primeri koji objektivno ne kvare celokupan doživljaj.

Na kraju ne mogu a da se ne osvrnem na dužinu igre. Kao i u originalnoj igri, Max Payne 2 nema multiplayer mod, a da bi sve bilo još gore, meni je trebalo nešto malo više od šest bednih sati kako bih završio igru. Ima u njoj i briljantnih momenata i nije mi krivo što sam celu subotu popodne potrošio na nju, ali da živim u Americi zaista ne verujem da bi se izuo za 50$ koliko ona tamo košta. Hm, čini mi se da bih pre dao desetak dolara da gledam "Kill Bill Vol. 1" nego pet puta više da bih igrao Max Payne 2. Molim vas nemojte pogrešno da me shvatite, igra mi se zaista svidela, ali postoje određeni principi preko kojih ne mogu. Mislim da nije u redu da se na isti način tretira igra koju završite za šest sati i neka koja vam pruža daleko više časova zabave, a po samom kvalitetu je na istom nivou. Ne znate koja bi to igra mogla da bude? Ne znate? Evo vam samo jedan, odličan primer - Mafia, Illusion Softworks-a.

Uroš Jojić



Hajde prestani već jednom da se bacakaš na levu ili desnu stranu i zapucaj k'o čovek. Eh, prošlo je vreme Prljavog Harija...

Dodatni info

- U drugom delu igre na scenu stupaju unapređeni Bullet Time efekti, u verziji 2.0. Sada su neprijatelji i igrač smešteni u dva vremenski odvojena sektora, pa se tako neprijatelji mogu pomerati jako sporo, dok igrač može da se kreće i nešto brže i naravno brže da puca. Ovo izgleda jako uverljivo i daje vam izuzetan osećaj moći - vazduh je ispunjen raskošnim partikl efektima i čaurama od ispaljene municije koji polako prolaze pored kamere. Kombinacija usporenog kretanja i naprednog fizičkog modela je razvojnom timu dala potpuno nove mogućnosti iskazivanja talenta.
- Za izuzetne domete u aspektu realističnosti ponašanja objekata u igri zaslužan je Havok 2.0 fizički model, a za uverljive scene pogibije već svima poznati Rag Doll fizički model.
- AI kôd je napisan iz početka, a mnogi delovi starog engine-a su prepravljani i unapređivani.
- Za specijalne efekte u igri su korišteni i profesionalni kaskaderi koji rade na filmu, a takođe i profesionalni glumci koji su odradili sinhronizaciju. Max Payne-u je kao i u prvoj igri glas pozajmio James McCaffrey.
- Da bi cela igra bila što realističnija, razvojnom timu je bilo omogućeno da na uvid dobije i obimnu zvaničnu dokumentaciju i radni materijal policije grada Njujorka. Retko koja igra se može pohvaliti ovolikim stepenom autentičnosti - ili ovako jakom vezom...
- Lik koji je u originalnoj igri oživeo Max Payne-a (koji je po njemu i dobio izgled) je u stvari scenarista Sam Lake. Na njegov zahtev Max Payne je u drugom delu igre dobio novo lice. Na audiciji za novo Max Payne lice, trajala je tri nedelje, pojavilo se mnogo glumaca. Nisu baš svi obožavaoci igre prihvatili ovu promenu, ali je razvojni tim generalno zadovoljan postignutim.
- Prva igra Max Payne se radila skoro četiri godine, a drugi deo Max Payne priče je završen za dve. Na osnovu ovoga može se pretpostaviti da će se na trećem delu (ako ga bude) raditi mesec do mesec i po dana...
- Max Payne 2: The Fall of Max Payne izlazi i za PS2 i za Xbox.
- Sam scenario za drugi deo igre je četiri puta duži od onog iz originala i štampan je na blizu 700 stranica.

Ocena

PLUS Savršena tehnologija - grafika, fizički model, nekoliko odlično dizajniranih nivoa i čudesno režirane akcione scene; intenzivan doživljaj.

MINUS Priča bi se teško mogla nazvati dobrom (ili scenario ako baš hoćete); povremeno previše linearna; pojedini repetitivni nivoi; nekoliko problema sa AI-jem i čudni zvučni bagovi. Kratka, kraća, najkraća...

BAGOVITOST Gluposti tu i tamo

UHODAVANJE Brzo

The GaMe®

82%

VRLO DOBRO

Pobednik

Telefonski servis Pobednik je opet sa vama i za novu sezonu spremio je mnoge vredne nagrade i lepa iznenađenja.

1 IGRE ZA MOBILNE TELEFONE

Iskoristite jedinstvenu priliku i nabavite najnovije igre za svoj mobilni telefon! Pozovite 041 20 20 20, u opciji jedan ostavite svoje podatke i dobićete odgovarajuću ‰ifru koja će vam omogućiti da u svoj mobilni aparat ubacite nove igre. Ovu sjajnu priliku za sada imaju vlasnici telefona marke Nokia, Siemens i Sony Ericsson, a uskoro i vlasnici aparata Samsung, Motorola, Panasonic i drugih. Ne oklevajte!

abc 2 TRIKOVI I ŠIFRE

Nova Pobednikova opcija za trikove i šifre sadrži bogatu bazu kompletnih trikova za vaše omiljene igre sa PlayStationa 2, PlayStationa 1, PC računara, Game Boy i Game Boy Advance konzola. Bilo da se radi o starim ili novim igrama, POBEDNIK će vam za tren oka dati kompletne šifre za varanja, trikove i savete i sve što vam je potrebno za uspešno igranje. Sve što treba da uradite je da pozovete 041 20 20 20 i u opciji za trikove unesete šifru vaše omiljene igre i - dok trepnete, kompletan varanja su tu. To može samo POBEDNIK!

def 3 VESTI

Sveže, udarne, sočne i svake druge vesti iz sveta igara - budite uvek u toku s aktuelnim zbivanjima u industriji zabavnog softvera!

ghi 4 IGRA NEDELJE

Interesuje vas koja je najbolja igra nedelje? Preslušajte kompletan opis!

Baza trikova i šifara se redovno ažurira - zato ne gubite vreme i potražite trikove za najnovije hit igre s vašeg sistema.

POBEDNIKOV ŠIFARNIK

PC CD-ROM

001 ALIENS VS. PREDATOR 2
002 POOL OF RADIANCE: RUINS OF MYTH DRANNOR
003 WORLD WAR 2: IWO JIMA
004 OPERATION FLASHPOINT
005 DEER HUNTER 5: TRACKING TROPHIES
006 MYTH 3: THE WOLF AGE
007 HARRY POTTER & THE SORCERER'S STONE
008 4X4 EVOLUTION 2
009 CABELA'S OFF-ROAD ADVENTURES 2
010 COMANCHE
011 COMBAT
012 KILLER TANK
013 RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN
014 GOTHIC
015 S.W.I.N.E.
016 EMPIRE EARTH
017 KOHAN: AHRIMAN'S GIFT
018 F-16 MULTIROLE FIGHTER
019 MOTORACER 3
020 AQUANOX
021 ROBOT WARS (ARENAS OF DESTRUCTION)
022 SUDDEN STRIKE FOREVER
023 ZZT
024 F.A. PREMIER LEAGUE FOOTBALL MANAGER 2001
025 GHOST RECON
026 STAR TREK: ARMADA 2
027 PROJECT EDEN
028 EUROPA UNIVERSALIS II
029 ASTROROCK 2000
030 MATT HOFFMAN'S PRO BMX
031 SETTLERS IV: MISSION PACK
032 MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT
033 SKI RESORT TYCOON
034 INSANE
035 ETHERLORDS
036 CAPITALISM II
037 DISCIPLES II: DARK PROPHECY
038 MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT
039 GOTHIC
040 SIM GOLF
041 GRAND PRIX WORLD
042 SERIOUS SAM: THE SECOND ENCOUNTER
043 OUTPOST 2
044 DIRT TRACK RACING: SPRINT CARS
045 STAR TREK VOYAGER: ELITE FORCE
046 HOOLIGANS: STORM OVER EUROPE
047 RIG & ROLL
048 SHADOW FORCE: RAZOR UNIT
049 CABELA'S 4X4 OFF-ROAD ADVENTURES
050 GALACTIC BATTLEGROUNDS
051 SID MEIER'S SIMGOLF
052 DEER AVENGER 4
053 BLACK & WHITE
054 CHAMPIONSHIP MANAGER 2
055 EUROPA UNIVERSALIS 2
056 GANGSTERS 2
057 AGE OF EMPIRES: RISE OF ROME
058 ANNO 1602
059 HOYLE CASINO 2000
060 GRAND THEFT AUTO 2
061 JEDI KNIGHT II: JEDI OUTCAST
062 DISCIPLES II: DARK PROPHECY
063 ROLLERCOASTER TYCOON: CORKSCREW FOLLIES
064 DUNGEON SIEGE
065 HEROES OF MIGHT & MAGIC IV
066 STAR TREK: BRIDGE COMMANDER
067 BATTLE REALMS
068 THE SIMS: HOUSE PARTY
069 FREEDOM FORCE
070 BLOOD OMEN 2
071 THE ELDER SCROLLS III: MORROWIND
072 MOTOCROSS MANIA
073 CASINO MOGUL
074 FREEDOM FORCE
075 CARNIVORES: CITYSCAPES
076 STAR WARS: GALACTIC BATTLEGROUNDS
077 EXTREME PAINTBRAWL 4
078 JOINT STRIKE FIGHTER
079 THE SIMS: HOT DATE
080 STARSHIP UNLIMITED II: DIVIDED GALAXIES
081 CULTURES 2
082 GRAND THEFT AUTO 3
083 ZOO TYCOON: DINOSAUR DIGS
084 AXIS ARENA
085 MOBILE FORCES
086 IMPERIUM GALACTICA II
087 DUKE NUKEM: MANHATTAN PROJECT
088 USAR HOOTERS PRO CUP RACING
089 ROLAND GARROS 2002 FRENCH OPEN
090 STAR WARS: STARFIGHTER
091 SKATEBOARD CRAZY
092 NECRODOME
093 TACTICAL OPS : ASSULT ON TERROR
094 GORE
095 COSSACKS: THE ART OF WAR
096 SHADOW FORCE: RAZOR UNIT
097 NEVERWINTER NIGHTS
098 DELTA FORCE: TASK FORCE DAGGER
099 BIRD HUNTER: WILD WINGS EDITION
100 PAC-MAN: ADVENTURES IN TIME
101 WARCRAFT 3
102 NARCO POLICE
103 NETSTORM
104 VANGUARD ACE
105 ZANZARAH: THE HIDDEN PORTAL
106 AMERICA'S ARMY
107 MORROWIND
108 THE SUM OF ALL FEARS
109 HOLIDAY ISLAND
110 COUNTER STRIKE
111 UNREAL TOURNAMENT 2003
112 BLOODRAYNE
113 HITMAN 2: SILENT ASSASSIN
114 NO ONE LIVES FOREVER 2
115 RED SHARK
116 DIRT TRACK RACING 2
117 PROJECT NOMADS
118 SNOWBOARD PARK TYCOON
119 FRONTLINE ATTACK: WAR OVER EUROPE
120 EMPEROR: RISE OF THE MIDDLE KINGDOM
121 BEACH LIFE
122 SNIPER: PATH OF VENGEANCE
123 ARX FATALIS
124 AGE OF MYTHOLOGY
125 ANOTHER WAR
126 CONFLICT: DESERT STORM
127 LITTLE FIGHTER 2
128 ROBIN HOOD: THE LEGEND OF SHERWOOD
129 HEARTS OF IRON
130 O.R.B.
131 JAMES BOND 007: NIGHTFIRE
132 DEADLY DOZEN: PACIFIC THEATRE
133 FIFA 2003
134 NBA LIVE 2003
135 BATTLEFIELD 1942
136 ROBOT WARS: ARENA OF DESTRUCTION

PlayStation

001 ISS PRO EVOLUTION
002 SNO CROSS
003 TOMB RAIDER CHRONICLES
004 MEDAL OF HONOR
005 MEDAL OF HONOR UNDERGROUND
006 BATMAN & ROBIN
007 THEME PARK WORLD
008 3XTREME
009 RESIDENT EVIL
010 TEKKEN 3
011 WCW BACKSTAGE ASSAULT
012 COOL BOARDERS 3
013 DUKE NUKEM: TIME TO KILL
014 FINAL FANTASY IX
015 ARMORED CORE
016 BURSTRICK WAKE BOARDING
017 RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR
018 SUPERCROSS 2001
019 LMA MANAGER 2001
020 AGE OF SAIL 2
021 WARLORDS 3
022 BLAIR WITCH: RUSTIN PARR
023 RAMPAGE WORLD TOUR
024 ROAD RASH JAILBREAK
025 DINOSAUR
026 BREATH OF FIRE 3
027 BLADE
028 THE LEGEND OF DRAGOON
029 VAGRANT STORY
030 DRIVER 2
031 DIGIMON WORLD
032 INTERNATIONAL TRACK & FIELD
033 THE MUMMY
034 DUNE 2000
035 MEGAMAN X5
036 DRAGONBALL GT FINAL BOUT
037 THEME PARK WORLD
038 MUPPET MONSTER ADVENTURE
039 SIMPSONS WRESTLING
040 THE SMURFS
041 SOUL REAVER
042 ABE'S EXODUS
043 TOMB RAIDER 3
044 SKULLMONKEYS
045 MDK
046 SILPHEED: THE LOST PLANET
047 DUKE NUKEM: LAND OF THE BABES
048 TARZAN
049 TEST DRIVE 6
050 WARGAMES: DEFCON 1
051 TOMBA! 2
052 CRASH BASH
053 CRASH BANDICOOT: WARPED
054 READY 2 RUMBLE BOXING: ROUND 2
055 WCW/NWO THUNDER
056 DAVE MIRRA FREESTYLE BMX
057 MAT HOFFMAN'S PRO BMX
058 DIE HARD TRILOGY 2: VIVA LAS VEGAS
059 GRAN TURISMO 2
060 TONY HAWK'S PRO SKATER 2
061 STAR WARS EPISODE I: THE PHANTOM MENACE
062 BUGS BUNNY: LOST IN TIME
063 COLIN MCRAE RALLY
064 LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER
065 SPYRO 2: RIPTO'S RAGE
066 GRIND SESSION
067 TOMORROW NEVER DIES
068 DUCATI WORLD RACING CHALLENGE
069 NINJA: SHADOW OF DARKNESS
070 ACTION MAN: OPERATION EXTREME
071 PARASITE EVE 2
072 CASTLEVANIA: SYMPHONY OF THE NIGHT
073 APE ESCAPE
074 X-MEN: MUTANT ACADEMY 2
075 BACKYARD SOCCER
076 FROGGER 2: SWAMPY'S REVENGE
077 TONY HAWK'S PRO SKATER 3
078 SPIDER-MAN 2: ENTER ELECTRO
079 SYPHON FILTER 3
080 JET MOTO 3
081 THE ITALIAN JOB
082 AGILE WARRIOR: F-111X
083 SHEEP, DOG 'N' WOLF
084 ALIEN TRILOGY
085 THE LEGEND OF DRAGOON
086 DARK FORCES
087 HARRY POTTER AND THE SORCERER'S STONE
088 WORMS ARMAGEDDON
089 TEST DRIVE 5
090 MISTER MOSQUITO
091 DYNASTY WARRIORS 3
092 ALL-STAR SLAMMIN' D-BALL
093 REDCARD 20-03
094 LEGO RACERS 2
095 POPULOUS: THE BEGINING
096 WARHAMMER: DARK OMEN
097 Z
098 JOHNNY BAZOOKATONE
099 ADVAN RACING
100 WORLD RALLY CHAMPIONSHIP 2 EXTREME
101 WARHAWK
102 WAR GODS
103 TREASURES OF THE DEEP
104 RIVEN
105 NINPU SENTAI HARIKENGER
106 MOTOR TOON GRAND PRIX
107 JET MOTO 2
108 DDRMAX
109 BIG MUTHA TRUCKERS
110 SHREK TREASURE HUNT
111 HARRY POTTER AND THE CHAMBER OF SECRETS
112 YU-GI-OH! FORBIDDEN MEMORIES
113 FIFA 2003

PlayStation.2

001 GRAND THEFT AUTO 3
002 SPY HUNTER
003 HALF-LIFE
004 TWISTED METAL BLACK
005 BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE
006 DYNASTY WARRIORS 3
007 4X4 EVOLUTION
008 DEAD OR ALIVE 2: HARDCORE
009 GRAN TURISMO 3: A-SPEC
010 BATMAN: VENGEANCE
011 SMUGGLER'S RUN 2: HOSTILE TERRITORY
012 EVIL TWIN
013 JAK & DAXTER: THE PRECURSOR LEGACY
014 DARK SUMMIT
015 THE SIMPSONS: ROAD RAGE
016 METAL GEAR SOLID 2
017 NHL HITZ 20-02
018 DARK ANGEL: VAMPIRE APOCALYPSE
019 PRO EVOLUTION SOCCER
020 STAR WARS: JEDI STARFIGHTER
021 TSUGUNAI: ATONEMENT
022 GT CONCEPT 2001 TOKYO
023 GIANTS: CITIZEN KABUTO
024 DROPSHIP
025 WIPEOUT FUSION
026 SOUL REAVER 2
027 ONI
028 UNREAL TOURNAMENT
029 SPY HUNTER
030 MAX PAYNE
031 LEGENDS OF WRESTLING
032 SMUGGLER'S RUN 2: HOSTILE TERRITORY
033 KINETICA
034 JAMES BOND 007: AGENT UNDER FIRE
035 LOTUS CHALLENGE
036 STATE OF EMERGENCY
037 JONNY MOSELEY MAD TRIX
038 ARCTIC THUNDER
039 BURNOUT
040 TONY HAWK'S PRO SKATER 3
041 CONFLICT DESERT STORM
042 NASCAR THUNDER 2003
043 TOM AND JERRY: WAR OF THE WHISKERS
044 CONFLICT: DESERT STORM
045 HARRY POTTER & THE CHAMBER OF SECRETS
046 RED FACTION II
047 ATV OFF-ROAD FURY 2

GB color

001 BOMBERMAN
002 HARVEST MOON
003 POLARIS SNOCROSS
004 CATWOMAN
005 TONY HAWK'S PRO SKATER 2
006 RAYMAN
007 INSPECTOR GADGET
008 PROJECT S-11
009 SIMPSONS: TREEHOUSE OF TERROR
010 GEX
011 BUFFY THE VAMPIRE SLAYER
012 MEN IN BLACK: THE SERIES 2
013 SPONGEBOB SQUAREPANTS: LEGEND OF THE LOST SPATULA
014 ACTION MAN
015 TOONSYLVANIA
016 SPIDER-MAN 2 THE SINISTER SIX
017 LEGEND OF ZELDA: ORACLE OF AGES
018 PITFALL: THE MAYAN ADVENTURE
019 SHREK: FAIRY TALE FREAKDOWN
020 SPIDER-MAN

GB ADVANCE

021 NBA SHOWTIME
022 T.J. LAVIN'S ULTIMATE BMX
023 SNOOPY TENNIS
024 ROCKET POWER: DREAM SCHEME
025 GRADIUS GALAXIES
026 DONALD DUCK ADVANCE
027 RAMPAGE PUZZLE ATTACK
028 LEGO BIONICLE
029 IRIDION 3D
030 F-ZERO: MAXIMUM VELOCITY
031 MONSTERS, INC.
032 CASTLEVANIA: CIRCLE OF THE MOON
033 DOOM
034 SPIDER-MAN: MYSTERIO'S MENACE
035 F-14 TOMCAT
036 TEKKEN ADVANCE
043 ZELDA: THE FOUR SWORDS
044 XXX
045 STREET FIGHTER ALPHA 3
046 NFL BLITZ 20-03
047 NBA JAM 2001
048 GAME & WATCH GALLERY 4
049 MEDAL OF HONOR UNDERGROUND
050 HARRY POTTER AND THE CHAMBER OF S.
051 THE REVENGE OF SHINOBI

041·20·20·20

Osobe mlađe od 18 godina mogu da zovu uz odobrenje roditelja!

Pišite nam na e-mail:
pobednik041202020@yahoo.com

CONFLICT: Desert Storm II

Šta mi uopšte radimo ovde?

Game info

IZDAVAČ SCi Games

RAZVOJNI TIM Pivotal Games

ŽANR FPS/TPS

SAJT IGRE Http://www.conflict.com/

MINIMALNA KONFIGURACIJA PIII 800MHz , 128MB RAM, 32MB Grafika

PREPORUČENA KONFIGURACIJA PIV 1600MHz, 256MB RAM, 64MB Grafika

BROJ CD-ova 2

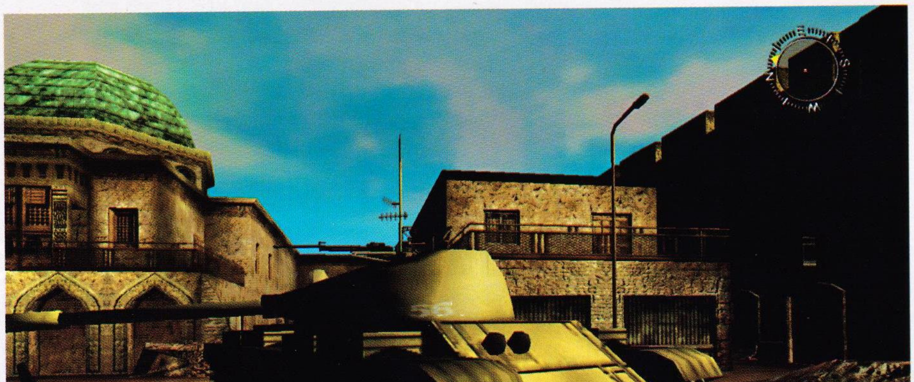
Odavno me nijedna igra nije tako zbunila kao Conflict: Desert Storm. Da li je to ružna igra? Pa, nije uopšte ružna, naprotiv. Da li je glupa? Ništa manje, ali ni više no druge igre ovog tipa. Da li je previše teška ili previše laka? Ne umem da ocenim, jednostavno zavisi od mape do mape. Da li mi je odvratna tematika igre? Jeste, gnusna je. Možda sam pristrasan? Možda jesam, ali sa druge strane igra ima svojih odličnih momenata. Da li je igra realistična? Verovali ili ne, u isto vreme je veoma realistična i veoma nerealistična. Da li ima propusta u izvedbi? O, da, krupnih propusta! Da li vas iznervira začas? Ma, već na prvoj mapi! Da li sam se zabavio? Pa, moram da oborim stidljivo glavu i priznam da me je ipak držala neko vreme. (Ovde sledi neprijatna tišina ispunjena pokajanjem). Dobro, priznajem držala me je podosta. (I dalje tišina...). Neee, ne oduzimajte mi je!!!

Nakon što su me pustili iz rehabilitacionog centra za oporavak "umornih" ljudi, shvatio sam da je Conflict: Desert Storm ipak uspešna igra. Namerno nisam napisao "dobra", jer veoma je malo elemenata u njoj koji bi se mogli okarakterisati kao "dobri. Čak i ako zanemarimo moralno-etičku konotaciju reči "dobar" i pokušamo da na ovu igru primenimo epitet "kvalitetan", tj. "od dobrog kvaliteta" - ni tada ne govorimo istinu, jer Conflict Desert Storm je jedan treš. Međutim, kao i sve drugo u životu savremenog čoveka, treš ove vrste potreban je kao provetravanje mozga i aktiviranje adrenalina da ne bismo poludeli od briga i nevolja koje nam natura civilizacija.

Radnja igre je smeštena u 1991. godinu kada je zli Sadam Husein okupirao Kuvajt. Savezničke trupe ulaze u Irak i počinje operacija "Pustinjska oluja", u kojoj će se vaš tim naći u prvim borbenim redovima. Kroz novih četrnaest nivoa, od kojih se neki odigravaju u gradu, a neki u pustinji (nema velike razlike, budući da su mape poprilično zatvorenog tipa), imaćete priliku da utrošite kamione municije upucavajući zle iračke vojnike - već od ovakvog zapleta me je zaboleo stomak.

Molim da se zajednički osvrnemo na muke iračkog naroda i da primetimo kako uopšte nije zabavno kada shvatite da upucavate neke jadnike koji ništa nisu skrivili, osim što su se rodili u Iraku. Veoma lukav potez developera je da u trenutku kada američki vojnici ginu u Iraku kao muve, prepakuje igru tako da se ona "kao odigrava 1991. godine", a u stvari predstavlja krvavi prikaz gradske borbe koji je primereniji sadašnjoj situaciji u Iraku, tim pre što se misije bave nestalim hemijskim naoružanjem, naftnim bušotinama koje gore, super-artiljerijskim oruđem. Dakle, ova igra će zaraditi pare na tome što je mnogim ljudima zabavno da malo iskale bes i frustraciju nad "zlim neprijateljima demokratije". Hoću da kažem, ubijati druge ljude, makar i u igri je nedopustivo. Ako već morate nekog da ubijate, a u pitanju je igra, možda je bolje da se istresete na nekim "malim zelenim" (Oni su sivi, aman ljudi! - Fox Mulder). Ako već

"...VRLI HRABRI BORCI KOJE VI PREDVODITE MOGU DA PREŽIVE DIREKTAN POGODAK IZ T-84 TENKA."



Ovako bi trebalo da izgledaju Iračani?

Ulaz u ovu tvrđavicu neće proći bez problema...

■ Razvojni tim

Pivotal Games je nastao 2000. godine posle raspada kompanije Pumpkin Studios (bio u sastavu Eidos-a), kada je skoro cela ekipa prešla u novu firmu. Od avgusta 2000. rade na novom 3D endžinu koji sada pokreće igru Conflict Desert Storm. U serijalu Conflict u pripremi su još dva naslova: Desert Sabre i Missing Presumed Dead - za PC, PS2 i Xbox. Trenutno Pivotal Games se nalazi u okviru Kaboom grupacije i ima ugovore sa nekoliko poznatih izdavača, a zapošljava 27 ljudi.

morate da ubijate ljude, ubijajte jedni druge igrajući CS. Ako i dalje morate da ubijate, onda bar izaberite igru sa malo većom vremenskom distancom, npr. neku od WW2 igara kao što su Medal of Honor ili Call of Duty. Da se radi o čistom iživljavanju pokazuje nam i zanimljiva činjenica da vrli hrabri borci koje vi predvodite mogu da prežive direktan pogodak iz T-84 tenka. Oh, padnu oni i kukaju, ali već za desetak sekundi su izlečeni i veselo hrle dalje.

Na zvaničnom sajtu igre piše "najbolja squad combat igra". Vaistinu, igra vas stavlja u položaj komandira male grupe specijalaca, međutim termin squad based, asocira na neku vrstu taktičke simulacije. Iako igra poseduje veoma grub metod izdavanja detaljnih naređenja, ipak je ovo u srži FPS. Povremeno, vaši drugari mogu i da budu korisni, ali to je retko. Čak i kada im zadate pravilne komande, njihova preciznost varira od debilne, pri čemu ne mogu da pogode neprijatelja iz neposredne blizine, do natprirodne, pri čemu je dovoljno da nanišanite protivnika pa da se on već sruši. Inteligencija saboraca očigledno je izrađena tako da prati vaše ponašanje. Tako će oni gledati u pravcu u kome i vi gledate, čučnuti kada vi to uradite, pucati samo na one protivnike na koje i vi pucate. Baš su pravi vojnici, zar ne? U igri postoji i kvazi RPG momenat. U zavisnosti od broja pobijenih protivnika, preciznosti i tome slično, na kraju misije određeni borci bivaju odlikovani i unapređeni. Prilikom unapređenja dodaju im se nekakve zvezdice na jednu od veština koju su najviše koristili. Prilično bezveze, nisam primetio nekakvu bitnu razliku između "specijalista" i "zelene" vojske, osim možda u brzini reakcije i preciznosti likova kada nisu u mom first-person modu, ali ni to nije uvek vidljivo. Bredli je (kao) vođa tima i nosi jurišnu pušku, ima uređaj za lasersko obeležavanje meta, Fouli je snajperista, Konor je mitraljezac (veliki i ćelav, to je jasno zar ne?), a Jones izgleda kao specijalac anti-terorista, budući da nosi sačmaru, HK MP3, mine, C4 i opremu za demontiranje eksploziva. Kada igra počne, na mapi možete da pronađete dodatnu opremu, municiju i novo naoružanje koje svi mogu da koriste. Kada bi se sabrala sva municija i oružje koje vam igra dozvoljava da ponesete, ispostavilo bi se da vaši komandosi imaju performanse jednog omanjeg borbenog vozila.

Grafika je još jedna kontraverzna karakteristika igre. Teksture su veoma visokog kvaliteta, a zahvaljujući direktnoj saradnji sa nVidia-om grafički efekti i opšti izgled su zaista sjajni. Eksplozije su uverljive i ostavljaju gust dim, a svetleće rakete koje obasjavaju bojište teraju te da sedneš za panj. Modeli su isto tako sjajno obrađeni, počev od realističnih senki na licima, do odličnog hit location sistema (pogodak u nogu, znači krvava noga i šepanje itd). Jednostavno, po pitanju dizajna i po kvalitetu svetlosnih efekata, igra je na samom vrhu. Međutim kada igre krene javljaju se ozbiljni propusti. Ako i zanemarimo povremena iskakanja tekstura, kao i neobično preklapanje pri čemu puška prolazi kroz zid ili glavu (?), onda nikako ne možemo da pređemo preko situacije u kojoj vaš borac puzi lebdeći.

Naime, kako je animacija vašeg lika nedorađena: u jednom momentu puzanje deluje uverljivo, a već u sledećem polako uzlećete i puzite po zidu, naravno, zaglavili ste se i resetovanje vam ne gine. Isto tako ćete se često zaglavljivati između svojih saboraca, odbijati pod neobičnim okolnostima od zidova i ćoškova... Pomeranje je u principu odvratno. Trčanje je veoma sporo, hodanje i šunjan-

"TEKSTURE SU VEOMA VISOKOG KVALITETA, A ZAHVALJUJUĆI DIREKTNOJ SARADNJI SA NVIDIA-OM GRAFIČKI EFEKTI I OPŠTI IZGLED SU ZAISTA SJAJNI."

Samo jedan precizan pogodak i ovaj više neće leteti

je su prava mora, a puzanje je za divno čudo brže od hodanja, pod uslovom da ne "uzletite". Pomeranje u stranu (strafe), je mučno sporo a okret oko svoje ose tera me da se pitam da li moji vojnici uopšte imaju kičmu ili neki betonski stub? U igri nije moguće preskočiti ni najmanju ogradicu, jednostavno zaboravite na tu mogućnost. Tamo gde se treba popeti, postoje stepenice, a tamo gde možete proći dalje, igra će vas pustiti da prođete i to je to.

Inteligencija kompjuterski vođenih likova je neverovatno neujednačena. Vaši saborci su naizmenično veoma glupi i veoma spretni, najpre tumaraju okolo i sporo reaguju, da bi u sledećem momentu bacali bombe u pravi čas, pucali precizno itd. Slično važi i za neprijatelja, premda su oni češće veoma lukavi. Kada se ponašaju pametno, onda je AI neprijatelja jedan od najuverljivijih koji sam sreo u igrama. Vojnici se pojave, zapucaju, zalegnu, povuku se, kad stigne pojačanje jurišaju. Kada trče, menjaju pravac, skreću i izbegavaju da vam se nađu na nišanu, a bacaju i bombe. U slučaju da se nalazite na visini, ili za mitraljeskim gnezdom, organizovaće napad sa više strana, koristiti bacače itd. Tenkovi su veoma opasni, budući da im je dovoljno 5-8 sekundi da vas lociraju i unište (apsolutno realno za dobro uvežbanu posadu modernog tenka). Ovako inteligentni protivnici nateraće vas da se ipak vratite igri i prihvatite izazov. Za svaku misiju imate pravo na dva snimanja pozicije, tako da pazite dobro kada snimate. Ograničeno snimanje je verovatno posledica konzolnog porekla (prvo je izašla za PS2 i Xbox), ali i želje programera da na jeftin način podignu nivo adrenalina i nateraju vas da igru odigrate do kraja.

Celokupna igra ima taj nejasan aspekt. Nije jasno da li je ova igra, ozbiljna simulacija konflikta, ili puka arkada. Recimo, vaši junaci su neuništivi. Kada im istekne žuta traka koja obeležava zdravlje, to znači da su vas nafilovali celim šaržerom, ili da ste se našli u sred eksplozije bombe, ali to ne znači da ste mrtvi, već ste samo oboreni. Pojavljuje se mrka, crvena traka koja polako curi ka crnom. Tek kad istekne crna traka, e onda ste mrtvi. U svakom trenutku možete upotrebiti lekove, pa čak i dok trčite (!), ili dok pucate (!!), a jedno pakovanje je dovoljno da se ceo odred pokrpi. Misije su zanimljive, ali ponekad se čini da se sve svodi na "pretraži i uništi". Zvukovi u igri su dobro urađeni, štektanje oružja je prepoznatljivo od modela do modela, a tandrkanje tenkovskih gusenica je sablasno i ježi vam kožu. Muzika koja prati igru nije nametljiva, ali kada je nema onda se igra bliži doživljaju dokumentarca.

Sve u svemu, čudna igra koja ipak uspeva da zadrži pažnju, te je preporučujem svima koji mrze Sadama, koji su voleli prethodni deo i onima koji nemaju pametnija posla.

Ranko Trifković

"NAKON ŠTO SU ME PUSTILI IZ REHABILITACIONOG CENTRA ZA OPORAVAK "UMORNIH" LJUDI, SHVATIO SAM DA JE CONFLICT: DESERT STORM IPAK USPEŠNA IGRA."

Dodatni info

- SAS (Special Air Service) je bez sumnje najefikasnija specijalna jedinica svih vremena. Tokom 6 decenija postojanja krase ih efikasnost i rezultati.
- SAS je osnovan 1941. kada je kapetan Dejvid Sterling, oporavljajući se u bolnici posle padobranske akcije u kojoj je ranjen, došao na ideju o formiraju specijalnih jedinica za sabotažu. Odred je prvi put upotrebljen u severnoj Africi kada su pripadnici ove elitne jedinice umanjili logističku podršku Romelovom Afrika Korpusu, i u toku jedne jedine misije onesposobili 74 aviona.
- Drugom prilikom, jedna jedina četa SAS grupe (144 čoveka)je uspela da iz stroja izbaci 7,733 esesovca, 700 vozila i 7 oklopnih vozova. Naravno, uzimali su i zarobljenike, ni manje ni više nego 4784 Nemca, samo u jednoj akciji.
- Prilikom operacija saveznika u Iraku, SAS se ponovo pokazala kao najbolja jedinica. Uspeli su da očiste sve SCUD pokretne lansere u svojoj zoni odgovornosti, da bi operaciju okončali tako što su "usput", kidnapovali ceo SCUD sa sve posadom i oslobodili taoce koji su se nalazili u blizini.
- Ipak, nisu ni oni prošli bez gubitaka. U Iraku, 22. januara 1991. osmočlani tim SAS-ovaca je bio otkriven i u poteri koja je usledila, samo je jedan čovek uspeo da se spase. Ostali su bili ubijeni, ali su u toku pokušaja da se izvuku, onesposobili 250 iračka vojnika. Skupo su prodali svoju kožu, nema šta!
- SAS vojnici su u februaru 1998, kada je ponovo zapretio rat sa Irakom, upadali na teritoriju pod Sadamovom kontrolom da bi iz logora izbavili zarobljene pilote i vojnike koji su zaostali tu od Operacije Pustinjska Oluja.
- SAS ima specifičnu organizaciju i deli se na Boat Troop (za operacije na moru), Mobile Troop (opremljeni džipovima i motociklima za agresivno izviđanje) i Air Troop (padobranci, elita elite). Pored ovih odelenja, tu su i Mountain Troop (za alpinističke akcije), Singnals (za javljanje i komunikaciju) i zloglasna CRW (kontra revolucionarno krilo, koje je bilo zaduženo za IRA-u i antiterorizam).

Ocena

PLUS Al neprijatelja, superiorna grafika, dinamična igrivost. Povremeno, igra podstiče lučenje visokog stepena adrenalina. Skriptovane sekvence su dobro urađene. Svetlosni efekti vade prosek ovoj igri.

MINUS Veoma problematično izvođenje, igra varira od veoma dobre do prokleto očajne. Ai vaših prijatelja je veoma sumnjiv. Elementi arkade se neumereno smanjuju sa realizmom simulacije.

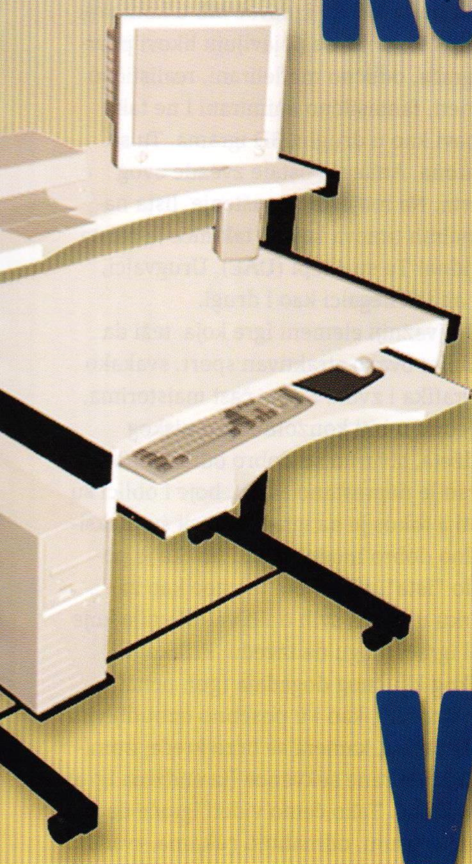
BAGOVITOST Puna bagova

UHODAVANJE Teško

The GaMe® **71%**

SOLIDNO

Kad Sto Kaze Da Te Voli



VeA Comp
STO poSTO STO!

STOLOVI ZA KOMPJUTERE
& KANCELARIJSKI NAMEŠTAJ

www.veacomp.co.yu

Beograd, Tadeuša Košćuška 72
tel. 011 186 355, tel/fax 186 267
mobtel. 063 84 85 333

HP Canon EPSON Lexmark XEROX ...

COMPJET

Brza i jednostavna
Dopuna
kertridža za štampače i plotere

Garantovan kvalitet, ušteda i do 90%, uputstva i pribor, kompletna podrška, novi kertridži i toneri, sve vrste papira. univerzalni reseteri za Epson kertridže. Prodaja u Beogradu ili pouzećem za 24h.

perfect

Reciklirani i potpuno reparirani toneri za sve HP i Canon laserske štampače. Kvalitet štampe i broj kopija jednaki originalnim tonerima po višestruko nižoj ceni, garancija za svaki proizvod.

AMERICAN INK JET
originalna mastila za dopunu

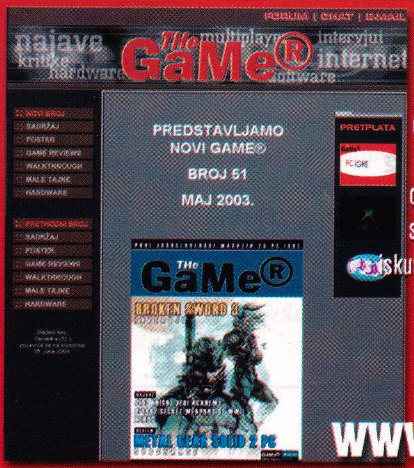
Srpskih vladara 4 — 011/688-196 011/643-986
29. Novembra 67 — 011/334-0534 011/334-1220

Radnim danima: 9:00-19:00, subotom: 10:00-15:00

THe GaMe®

Gamer Forum za sve čitaoce našeg i vašeg časopisa, ali i za sve druge koji to žele. Pozivamo vas da Gamer forum napravimo mestom na kome će se okupljati svi koji vole da igraju igre, pa očekujemo od svih vas, vernih čitalaca, a se malo aktivirate i počnete da ga posećujete.

4um THe GaMe®



Na forumu ćete pronaći mnogo toga: moći ćete da pitate sve što vas interesuje u vezi časopisa i da s tim u vezi date sugestije i predloge kako da on bude još bolji, da pročitate odgovore na pisma čitalaca koja nisu stigla da u u u časopis, da razmenite iskustva sa drugim čitaocima i igračima, pitate sve što vas interesuje u vezi omiljenih igara i još dosta toga.

Posetite naš sajt!

www.gamer.co.yu

PRO BEACH SOCCER

Ludilo na plaži

Zašto soker neće u Ameriku?", dobro je pitanje, a i naslov jedne šaljive knjige. Odgovor je prilično jasan, ako se uzme da su američka zadovoljstva bučna, brza i atraktivna. Košarka, američki fudbal, trke, rvanje, već imate ideju, zar ne. Popularizacija evropskog fudbala, ili kako ga oni zovu soccer, dosta je napredovala od vremena devedestih prošlog veka (heh, prošlog milenijuma), ali je ostala u granicama opšteprihvaćenog sporta za decu u školi, naročito popularnog kod devojčica. Za odrasle i ozbiljne američke džabalebaroše i navijače, fudbal, kakav mi Evropljani poznajemo previše je dosadno i rastegnuto iskustvo sa malo prave akcije (a često i bez golova). Mali fudbal je sport daleko brži i dinamičniji, pa nije čudo da su se mnoge bivše zvezde "pravog" fudbala oprobale u ovom sportu i napravile karijeru. Pa opet, ni to nije bilo dovoljno. Parket i sala, smanjen teren i više gužve, ipak nisu mogli da dostignu adrenalinski nivo koji je potreban prosečnom američkom gledaocu.

Game info

- **IZDAVAČ** Wanadoo Edition
- **RAZVOJNI TIM** PamDev
- **ŽANR** sportska simulacija
- **SAJT IGRE** http://www.beachsoccer-game.com/
- **MINIMALNA KONFIGURACIJA** PIII 800MHz , 64MB RAM, 4MB Grafika
- **PREPORUČENA KONFIGURACIJA** PIV 1600MHz, 126MB RAM, 64MB Grafika
- **BROJ CD-ova** 1

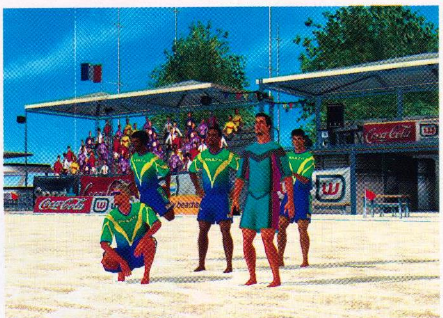
Tako je nastao Beach Soccer, ili "fuca na plaži". Pre deset godina, ko drugi nego Brazilci, dosetili su se da malom fudbalu nešto ključno nedostaje. Kada su pogledali na Beach Volley teren i ugledali sve one lopte i polulopte, sinulo im je. Pesak, muzika, letnje ludilo i lepe žene (ako je moguće u bikiniju), to je ono što je porinulo fudbal na plaži i donelo mu svetsku slavu kao i već jedanaesti rođendan. Da budemo do kraja pošteni, fuca na plaži ne vrti se isključivo oko sunca i seksa. Kao prvo, igra se na pesku, na terenu 28x37 metara, što drastično menja fiziku sporta, jer specifičnost terena je takva da lopta mora neprekidno da se kreće, vrti u vazduhu, dribla, pimpluje i šutira. Timovi su sastavljeni od četiri plus jednog (golman) igrača, šutira se na gol svakih 30 sekundi, a u proseku svaka tri do četiri minuta gol i padne. Skor od jedanaest golova po utakmici u proseku dovoljno govori o dinamici. Ne postoji nerešeno jer se posle tri serije produžetaka izvode penali. Ne postoji ograničenje izmena, a timovi poseduju od deset do dvadeset igrača. Korneri i ubacivanja sa strane postoje normalno a za većinu faulova svira se penal. Igra traje tri puta po dvanaest minuta a tokom utakmice komentator je DJ koji pušta muziku i loži raju. U pauzama između trećina, na plažu naravno istrčavaju igračice i narod se onda još više raduje.

Zbog svih ovih specifičnosti, fudbal na plaži krasi dinamika i atraktivnost kakva se retko viđa. Skokovi, visoki driblinzi, makazice i ekstremne parade, sve je u pokretu, a mekana podloga diktira žestoku igru u kojoj pobeđuje uigran tim sa jakim individualcima koji mogu da maštovito improvizuju i atraktivno, gotovo ekstremno igraju. FIFA je posle dugo vremena priznala ovu verziju fudbala i uključila BSWW (svetska federacija) i ESBPL (evropska liga) u svoje aktivnosti.

Pro Beach Soccer (PBS) , prenosi nam svu draži ovog luckastog sporta. Kako je fudbal na plaži veoma popularan u Latinskoj Americi, Francuskoj i za čudo, Bankoku, tereni u PBS su šaroliki i veoma atraktivni. Marsejski teren pokazuje nam deo starog grada, obalu i naravno gusto poređane jarbole luksuznih jahti. Stadion u Riu, Meka fudbala na plaži, verno je prikazan, sa sve soliterima milionskog grada u pozadini. Tu su još i Venis Bič u Americi, egzotični teren u Bankoku, teren za trening i još jedan koji treba da se otključa. Sledeći ključni element je scena, DJ i naravno plesačice. Raznovrsnog sadržaja ima dosta, ali se mora zameriti da uvek isti DJ i uvek isti kostimi pomalo dojade. Kao da nisu mogli da izrade poseban tim zabave za svaki stadion. No, valjda ima nešto bitnije, a to su igrači. Budući da su proizvođač i izdavač bili u kontaktu sa BSWW, u igri se pojavljuju likovi pravih igrača, odlično modelirani, realistično preneti, fantastično animirani i ne tako trapavi kao u drugim 3D igrama. Tu su Kantona, Amarel i ostale zvezde ovog sporta. Na moje zaprepaštenje, lista nacionalnih timova koji se takmiče je zaista zavidna! Tu su Arapi (UAE), Urugvajci, Irci ali i Senegalci kao i drugi.

Najvažniji element igre koja teži da simulira ovako atraktivan sport, svakako su grafika i zvuk. Svaka čast majstorima, za jednu u biti konzolnu igru niskog budžeta, stvarno su dobro odradili posao. Ekran je neprestano šaren, boje i oblici su jasni a fokus je na igračima koji su maksimalno dobro modelirani. Publika je pomalo "ista", ali ne bih to uzeo kao zamerku u svetlu svih onih vratolomija koje vaši igrači mogu da izvedu. Prilikom svakog ključnog događaja (gol, penal, aut, korner), kao i u posebno uzbudljivim situacijama, kamera se brzo kreće, zumira, a animirane sekvence (iz endžina igre) su odlične. Tako ćemo videti igrače da se raduju, psuju, odmahuju rukama, svađaju

"SLEDEĆI KLJUČNI ELEMENT JE SCENA, DJ I NARAVNO PLESAČICE..."



Ko bi rekao da su Senegalci velesila u ovom sportu

se sa sudijom ili pak zabijaju glavu u pesak. Ponekad će vam se činiti da je grafika previše "čista", ali dok ne budemo imali savršenije grafičke kartice koje će uverljivije prikazivati pesak i ovo je dovoljno dobro. Naravno, posle svakog gola sledi usporeni snimak iz drugog ugla, uglavnom veoma fino urađen. Buka publike je fenomenalna i realistična, DJ ume da smori, ali na svakom terenu su komentari na jeziku domaćina, tako da promena prija. Muzika je u fazonu leta, reggae i latino pop varijacije na temu. Vrrrlo opuštena i prilagođena ovom sportu. Teme se ponavljaju, ali to i tako nema veze kad si na plaži i pikaš fucu.

Igra nudi razne modove. Trening režim služi da uvežbavate atrakcije, kontrolu lopte, a to je u ovoj igri ključno. Na nesreću, da bi uspešno igrali treba vam game pad. Previše komandi na tastaturi će pravljenje uspešnih kombinacija znatno otežati. Trebaće vam prsti za: visoki pas, driblanje, dodavanje, šut, trčanje i pimplovanje, a sve to valja dobro koordinisati. Ipak, sistem je dobro urađen u tom smislu što bez velike muke možete naučiti da izvodite razne kombo-udarce koji vam omogućuju da savladate golmana. Makazice, šut glavom, dodavanje petom, finte, driblanje u napadu i odbrani, ma sve što poželite ćete moći i da izvedete. Ključ igre je u atraktivnosti. Zbog toga svaki potez donosi određeni broj poena. Što rizičniji, veštiji pas, to veći bonus. Ovi poeni se beleže negde u tajnosti i kada se popuni određena kvota, vaš tim postaje blagosloven sa nebesa i u

Uh, konačno poluvreme!

stilu "Kung Fu Fudbalera", vaši igrači postaju hiper-brzi i zadaju neodbranjive udarce koji cepaju mrežu (figurativno rečeno, budući da se mreža doima kao da je od žice). Arkadni mod je mini prvenstvo, a prijateljski mod omogućava da igrate sa bilo kojom od otključanih ekipa. Po kup sistemu igra se u dve grupe. Moram da priznam da je ovaj mod možda najbolje igrati sa društvom ili u mreži, u kom slučaju je užitak potpun. Potrudite se da dobro savladate trening pre no što se odvažite na Pro utakmice, jer se i na "kul" nivou, mreža za tili čas napuni golovima.

Sve u svemu ovo je odlična igra, iako dolazi sa malim zakašnjenjem u odnosu na godišnje doba koje nam se bliži. Uživajte još malo u toplom pesku, vrelim curama i naravno golovima!!

Ranko Trifković

"PRE DESET GODINA, KO DRUGI NEGO BRAZILCI, DOSETILI SU SE DA MALOM FUDBALU NEŠTO KLJUČNO NEDOSTAJE."

Dodatni info

- Da li ste nekada u životu igrali fudbal na plaži po sitnom belom pesku? Ako niste, a sumnjamo da niste, onda je ova igra prava prilika da vidite šta ste propustili.
- Igra ima zvaničnu licencu svetske Beach Soccer Federacije, što se vidi i po imenima igrača koji su uključeni u igru; između ostalih tu su i Francuz Eric Cantona, Amarelle i drugi. Od 2000. godine i FIFA je zvanično prihvatila BSWW.
- Kada se izveštite imate mogućnost da izvodite komplkovane poteze za koje možete osvajati i poene.
- Igra donosi dosta inovacija u sportski žanr; igrivost je strogo vezana za fizičke zakonistosti koje vladaju na terenu kao što je pesak, pa će se i lopte ponašati s tim u skladu.
- Na svakoj lokaciji na kojoj se održava meč, Brazil, Francuska i Tajland imaćete "živog" komentatora. Posebna poslastica su noćni mečevi.
- U multiplayer-u maksimalno četvorica igrača može učestvovati u sledećim modovima: arcade, firendly, multi-season Pro Beach Soccer Tour.

A PLAŽE...

- Marsej - Prado Beach, na kojoj se odigravaju važni susreti u zvaničnoj ligi. Tribine mogu da prime nekoliko hiljada gledalaca.
- Rio de Žaneiro - plaža na kojima se ovde upražnjava ovaj sport ima bezbroj. Kako i ne bi kada je odavde Beach Soccer i potekao.
- Bangkok - O tajlandskim plažama ne vredi trošiti reči, a verujemo da je igranje fudbala na najfinijem belom pesku ravnu igranju u raju.

Ocena

PLUS Odlična grafika, brzo i ludo igranje u pesku. Vrlo opuštena igra u kojoj ništa ne može da vas iznervira, jer golovi pljušte a svaka akcija je "kool"

MINUS Ovo nije igra od koje možete da očekujete neku dubinu. Posle određenog vremena šarenilo svrbi oči, a stvari se ponavljaju. Na tastaturi komande loše reaguju, pa se pad preporučuje.

BAGOVITOST Glupost tu i tamo

UHODAVANJE Lako

The GaMe® SOLIDNO **69%**

Klizaj! Napadaj! Eskiviraj! Klizaj! Klizaj!

COMMAND & CONQUER: Generals - Zero Hour

Kucnuo je sudnji čas

Siguran sam da većina ljubitelja strategija po lepom pamti brojne dodatne misije izdate za Command & Conquer naslova, koje su po svemu sudeći i glavni razlog dugovečnosti ovog serijala. Westwood (razvojni tim) je imao dobru taktiku - u svaki expansion pack bi ubacivao nekolicinu novih jedinica i sa novim jedinstvenim i razornim oružjima izazivao kreativnost igrača. Iako Westwood-a više nema, EALA (Electonic Arts studio, odeljenje iz Los Anđelesa) je uskočio na njegovo mesto i sa najnovijim skupom dodatnih misija C&C: Generals - Zero Hour pokušao da nastavi tradiciju.

Game info

IZDAVAČ	Electronic Arts
RAZVOJNI TIM	EA LA
ŽANR	RTS
SAJT IGRE	http://www.generals.ea.com/
MINIMALNA KONFIGURACIJA	PIII 800MHz , 128MB RAM, 32MB Grafika
PREPORUČENA KONFIGURACIJA	PIV 1800MHz, 256MB RAM, 64MB Grafika
BROJ CD-ova	2

Očigledno je po izdavanju naslova C&C: Generals nastupila prekretnica u serijalu, po nekima stvari su krenule na bolje, a po nekima na gore. Svidelo se to vama ili ne C&C naslovi su napravili zaokret u smislu da je single-player stavljen na margine. Osim toga i grafika je značajno unapređena razvojem novog 3D engine-a koga karakterišu vrhunske mogućnosti. Zaraćene strane su malo drugačije, pa sad neprijatelji u igri reflektuju savremeniju, pomalo stereotipnu sliku nove političke karte sveta. Igrači su u prilici da komanduju jednom od tri supersile: Globalna Oslobodilačka Armija (GLA), Kina i Amerika. Svaka od strana je jedinstvena po borbenoj filozofiji i tehnologijama kojima je ovladala.

Zero Hour dodatne misije donose veliki broj novih jedinica i građevina (30 jedinica i 20 upgrade-ova) kao i nove modove igranja, petnaest novih misija (na svakoj strani po pet), a tu su i uobičajene multiplayer opcije, kao i hvalospevima opisan Challenge mod. U suštini radi se o single-player meču jedan na jedan protiv AI-ja, ali sa zanimljivom cakom. Svaki od devet generala, koje možete izabrati za protivnika je stručnjak u određenoj oblasti ratovanja. Na primer general "Pinpoint" Townes je stručnjak za najmodernije lasersko oružje, dok su drugi stručni u oblasti oružja za masovno uništavanje, borbi tenkovima, itd. Ovo svakako predstavlja bitnu varijaciju single-player igrivosti i u stvari vam nudi mogućnost isprobavanja tehnološki naprednih oružja koja se koriste u multiplayer modu.

Zamisao u vezi Challenge moda je u tome da se pokuša sa kreiranjem atmosfere nadmetanja dvojice komandanta, ekscentrika. Zbog toga ne samo da će neprijatelj pucati po vama iz svih raspoloživih oružja, već će vas i uredno prozivati na sve moguće načine kao da se radi o ličnom obračunu. Stoga ne treba da čudi da je Challenge mod i na normalnom nivou težine vrlo izazovan. Suštinski gledano moraćete primeniti taktiku sličnu onoj iz skirmish mečeva kada za protivnika imate AI i to po tome što morate vrlo brzo graditi ako želite da se odupréte neprijateljskim napadima. Ono po čemu se Challenge mod razlikuje je potreba prilagođavanja strategije specifičnostima svoje i neprijateljske armije. Na primer, ako vaša glavna snaga leži u oružju za masovno uništavanje ili u avijaciji, a igrate protiv generala Ta Hun Kwai-ja i njegovih moćnih

"ZERO HOUR DODATNE MISIJE DONOSE VELIKI BROJ NOVIH JEDINICA I GRAĐEVINA (30 JEDINICA I 20 UPGRADE-OVA) KAO I NOVE MODOVE IGRANJA, PETNAEST NOVIH MISIJA (NA SVAKOJ STRANI PO PET), A TU SU I UOBIČAJENE MULTIPLAYER OPCIJE, KAO I HVALOSPEVIMA OPISAN CHALLENGE MOD."

Razvojni tim

EALA predstavlja novo odeljenje (nastalo prestruktuiranjem) jednog od najvećih ako ne i najvećeg nezavisnog developera i izdavača na tržištu video igara Electronic Arts-a i nalazi se u Los Anđelesu. Pod svojim imenom je objavila sledeće naslove: MoH AA Spearhead, MoH Frontline, kao i C&C Generals Zero Hour.

carskih tenkova, morate odbranu svoje baze organizovati tako da ona može dovoljno dugo odolevati tenkovima sve dok vi ne sagradite fabriku oružja za masovno uništenje ili neki usavršeni borbeni avion (poput King Raptor-a koji koristi general Malcolm "Ace" Granger). Igranje Challenge moda pruža finu alternativu standardnoj instant akciji, ali kada jednom "provalite" slabosti svih likova cela priča postaje malo manje zanimljiva. Kako god, dodatak u vidu ovog moda je interesantno rešenje, ali ni izbliza značajno u onoj meri u kojoj su mnogi pokušali da ga predstave.

Kao što sam već spomenuo, Zero Hour donosi petnaest novih single-player misija, koje su uglavnom orijentisane na borbu, a tek u manjoj meri na upravljanje resursima. Priča je ta koja "vodi" kampanje - Sjedinjene Države su dobile rat, ali se snage GLA ne predaju, ponovo se grupišu i pod komandom novog vođe Dr. Thrax-a i nevaljalog Kineza imaju nameru da izvrše invaziju na Evropu i postanu najjača supersila u tom delu sveta. Priča naravno ponovo predstavlja iskrivljenu sliku stanja na međunarodnom političkom planu, ali verujem da ako vam ovo nije smetalo u originalu neće vam smetati ni ovde. Početne misije nisu previše izazov, ali kako budete stigli do četvrte i pete misije akcija će se značajno intenzivirati. Zero Hour je definitvno teži od originalne igre i za sve iskusne igrače Generals-a će predstavljati vrlo dobar trening. Još jedna novina u single-player modu je i nešto unapređen AI - poboljšano je pronalaženje prave putanje, a neprijateljske, ali i prijateljske jedinice su daleko obazrivije. Jedno upozorenje: morate se čuvati GLA jedinica; lukavije (k'o ljisice) su nego ikad. Poboljšanja koja su kod njih vidljiva sada omogućavaju upotrebu nekih kompleksnijih i efikasnijih strategija iz domena terorističke i gerilske borbe. Usput da kažem da je i komandovanje gerilcima vrlo zabavno, u jednoj US misiji ćete imati i podršku nosača aviona. Na kraju novost je i tzv. retaliation (odmazda), novo ponašanje jedinica pa će one efikasnije reagovati na neprijateljsku vatru, tj. neće samo blejati dok ih skidate kao glinene golubove.

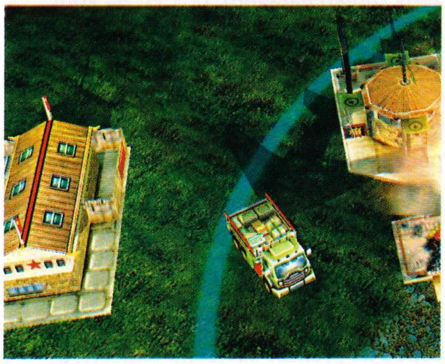
Najveće poboljšanje s vizuelnog aspekta su efekti promene vremena i efekat mikrotalasa koji emituje američki mikrotalasni tenk. Engine koristi napredne partikl efekte koji vešto simuliraju promene u česticama vazduha nastale kao posledica kretanja mikrotalasa. Muzika u igri je vrhunska što se može reći i za sinhronizaciju. Moćan zvuk velikih bombardera, eksplozije i rika motora ne zvuče baš perfektno na mom zvučnom sistemu (povremeno nešto zakrči), ali i bez podrške za napredni 3D zvuk, audio apsekt igre se izdiže iznad proseka.

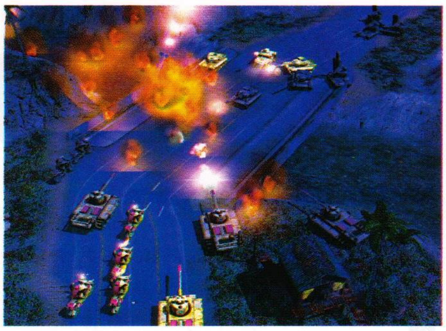
Pre nego završim moram da napomenem da će vam pored dva diska na kojima se nalazi Expansion Pack biti potrebna i originalna igra.

Zaključak bi bio sledeći: Zero Hour nikako nije traljavo odrađen skup dodatnih misija. Razvojni tim je očigledno pažljivo saslušao želje igrača i uložio je dosta napora i kreativnog razmišljanja kako bi napravio igru koja će se sigurno dopasti fanovima ovog serijala.

Uroš Jojić

"SJEDINJENE DRŽAVE SU DOBILE RAT, ALI SE SNAGE ZLA NE PREDAJU, PONOVO SE GRUPIŠU I POD KOMANDOM NOVOG VOĐE DR. THRAX-A I NEVALJALOG KINEZA IMAJU NAMERU DA IZVRŠE INVAZIJU NA EVROPU."





"ZERO HOUR JE DEFINITVNO TEŽI OD ORIGINALNE IGRE I ZA SVE ISKUSNE IGRAČE GENERALS-A ĆE PREDSTAVLJATI VRLO DOBAR TRENING."

Dodatni info

- Originalni Command & Conquer Generals se pojavio 11. februara 2003. godine, a Zero Hour je prvi skup dodatnih misija za ovu igru.
- I sami članovi razvojnog tima priznaju da su često obilazili fan sajtove kako bi iz prve ruke saznali šta je ono što bi igrači voleli da promene u igri i koje su to nove stvari koje bi voleli da vide. Kažu da je ovaj skup dodatnih misija prvenstveno okrenut tvrdokornim obožavaocima igre.
- S obzirom da je originalni C&C Generals bio kritikovan zbog "površne" priče, u dodatnim misijama se uvode reporteri koji se pre svake misije javljaju sa "lica mesta".
- U igri ćete posetiti Mediteran, Kairo, Ameriku, Aziju, Nemačku, itd.
- Evo nekoliko izmena koje su usledile na zahtev mnogobrojnih igrača: uveden je taster za isključivanje statistika u Custom mečevima; omogućena je i "starting cash" varijanta, dugme za "limit superweapon" i dugme za "limit armies".
- Upravljački interfejs je značajno unapređen, pa će igrači na radaru moći lakše da pronađu svog heroja.
- Jedna od zanimljivih novih jedinica je ECM (Electronic Counter Measure) tenk koji je u stanju da uništi druga vozila i da navođene projektile skrene sa njihove putanje.

Ocena

PLUS Suptilna unapređenja igrivosti; zanimljive nove jedinice, građevine i upgrade-ovi; vremenski efekti; Challenge mod

MINUS Challenge mod lošiji od očekivanog, ponovo slične greške AI-ja; single-player završavate za dva dana opuštenog igranja.

BAGOVITOST Bez bagova

UHODAVANJE Brzo

The GaMe® **83%**

VRLO DOBRO

HALO: Combat Evolved

Najzad i na PC-ju

Pre nego što počnem hoću da vidim ko sve od vas nikada nije čuo za HALO... 'ajde, 'ajde... samo ti? Odlično. Tek da ne bude zabune, ovde nisam mislio na kulturno javljanje na telefon već na igru koja je obeležila početak života Microsof-tove igračke konzole Xbox. Verovatno već znate da je razvojni tim Bungie igru nameravao da izda za PC platformu, ali ih je Microsoft ljubazno zamolio da promene odluku (čitaj: kupio za dobre pare) i tako bez burgije utro put rađanju nove igračke konzole. Posle dve, slobodno možemo reći preduge godine čekanja, PC igrači najzad dobijaju priliku da zaigraju "svoju" verziju igre i to zahvaljujući razvojnom timu Gearbox Software (radili su Half-Life: Blue Shift expansion, Return to Castle Wolfenstein single-player, i najnoviji naslov Tony Hawk's Pro Skater 4).

Game info

IZDAVAČ Microsoft

RAZVOJNI TIM Gearbox Software

ŽANR FPS

SAJT IGRE http://www.microsoft.com/games/halo

MINIMALNA KONFIGURACIJA PIII 733MHz , 128MB RAM, 32MB Grafika

PREPORUČENA KONFIGURACIJA PIV 1400MHz, 512MB RAM, 128MB Grafika

BROJ CD-ova 1

Za onog od malopre koji za Halo nije čuo, da kažem da se priča vrti oko jednog opasnog tipa koji je poznat pod imenom Master Chief. Ne Chef nego Chief, a i ovo Chief se ne izgovara kao "šef", mada verujem da bi se baja istakao i kao kuvar (digresija). Priča započinje kada se vi, odnosno Master Chief, nađete na drevnom svetu u obliku prstena zvanom HALO. Da bi opstali primorani ste da se u gerilskom ratu borite protiv družine moćnih vanzemaljaca pod imenom Covenant. Ljudi i Covenant vanzemaljci se već duže vreme bore oko zemljinog relativno mladog zvezdanog carstva s tim da ni jedan strana ne uspeva da ostvari bitnu prednost. Međutim Sauron, gospodar zla je duboko u pećinama Mount Doom-a iskovao svet u obliku prstena... čekaj malo, ovo je druga priča koliko mi se čini. HALO je u stvari ogromno oružje i Covenant pokušava sve što je u njihovoj moći da spozna njegove tajne i ovlada njime, što znači da će vaš zadatak biti da im poremetite planove i otkrijete pravu istinu... umalo da zaboravim, usput ćete morati i da spasete čovečanstvo, ali verujem da ste to i pretpostavljali.

"PRIČA ZAPOČINJE KADA SE VI, ODNOSNO MASTER CHIEF, NAĐETE NA DREVNOM SVETU U OBLIKU PRSTENA ZVANOM HALO."

S obzirom da se radi o portu sa konzole sasvim je normalno da se upitamo da li je Gearbox uspeo da prilagodi igru zahtevima PC platforme. Neki bi možda rekli da samo portovanje igre i nije bilo bog zna kako težak posao jer je igra prvobitno bila namenjena za PC, ali mislim da je najbolje da se takvi obrate direktno Gearbox-u i iznesu svoje stavove - sigurno će ih saslušati sa razumevanjem. Na sreću svih nas sa nešto jačim kompjuterima, Gearbox je uradio odličan posao, pa konverzija ima jedan jedini negativni aspekt. Igračku konzolu sada možete nabaviti za nekih 200$ (preko naravno), dok PC na kom možete igrati najnovije igre (onako kako je to zamišljeno) vredi bar deset puta više. Eto, HALO je jedan od naslova koji će vas podsetiti zašto su mnogi spremni da potroše i poslednju paru na upgrade PC-ja (lova za patike će se naći kasnije). Ako izuzmemo Splinter Cell, koji je takođe trebalo prvo da se pojavi na PC-ju, HALO je verovatno najbolji port sa konzole koji sam ikada igrao. Gearbox ne samo da je uspeo da prenese savršenu atmosferu

Dodatni info

VOZILA LJUDI:

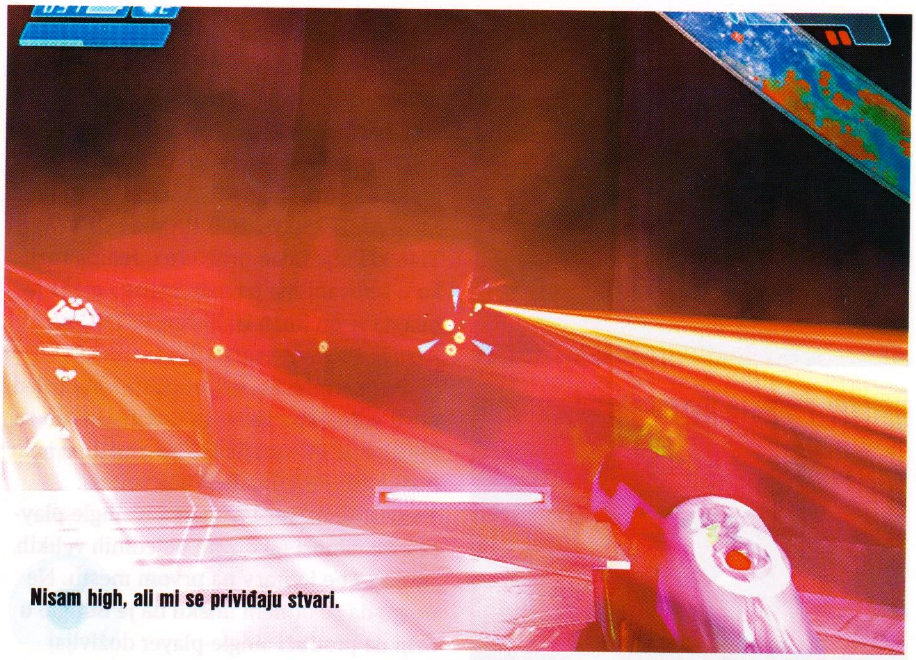
▶ M808B Scorpion - je u osnovi tenk za uništenje vozila, ali je vrlo efikasan i protiv pešadije. Zahvaljujući keramičko-titanijumskom oklopu otporan je na mnoge udare, ali ima prilično veliki mrtav ugao pa je podložan dejstvu protiv tenkovske pešadije. Može da nosi do četiri vojnika i težak je 66 tona.

▶ Pelican Dropship - transportno sredstvo za prebacivajne trupa a pod trupom može da ponese jednog Warthog-a. Ima veliki kapacitet pa može da preveze čitavu jedinicu naopružanih marinaca.

▶ M12 LRV Warthog - standardno izviđačko vozilo, odličnih manevarskih sposobnosti i brzine, ali sa tendencijom prevrtanja pri oštom ulasku u krivine. Na zadnjoj strani vozila je montiran mitraljez sa tri cevi.

Razvojni tim

Gearbox Software LLC je mlada kompanija koja se bavi razvojem interaktivnih sadržaja, tj. video igara. Osnovana je 1999. u mestu Plano u Teksasu. Gearbox tim se sastoji od tridesetak talentovanih ljudi koji su već imali podosta uspeha u ovom poslu, a predsednik kompanije je Randy Pitchford. Poznati su po mnogim Half-Life naslovima, Tony Hawk Pro Skater-u 3, James Bond 007: Nightfire. Trenutno završavaju Counter Strike: Condition Zero.


Nisam high, ali mi se priviđaju stvari.

Xbox naslova, već je odličnim portovanjem, omogućio visoku rezoluciju i bogatstvo 3D zvuka. Misije poput "The Silent Cartographer" su pravi praznik za oči i pokazuju umeće Gearbox tima. Neprijateljski i timski AI je po kvalitetu ekvivalentan konzolnom pandanu, pa vam neće trebati puno vremena da uskočite u napetu akciju. Drugim rečima, kada akcija otpočne biće vam teško da obuzdate kažiprst na usijanom mišu. Sasvim razumljivo, PC periferija je daleko intuitivnija za upravljanje u FPS žanru, pa bez obzira šta zagriženi ljubitelji igranja na konzolama kažu, HALO je k'o stvoren da se igra mišem i tastaturom, Dodatni luksuz u vidu mouse free look-a čini vožnju svim vozilima daleko efikasnijom (naročito važi za Warthogs koji je sada još opasniji); pucanje iz snajpera neću ni da spominjem (dobro nemoj - prim. lekt.).

Jedan od stvarno briljantnih aspekata ove PC verzije je prostorno orijentisan zvuk. Sa pravim zvučnim sistemom PC igrač će čuti i doživeti ono što ni jedan banderaš konzolaš ne može. Govorim vam iz iskustva - već dvaput sam odrao produžetak leđa (nije teško biti kulturan, he, he...) igrajući HALO na Xbox-u i zevajući u svoj TV, ali doživljaj igranja na PC-ju sa 7.1 surround zvučnim sistemom je nešto neprevaziđeno. U mnogim elementima Gearbox je uspeo da napravi identičnu kopiju Xbox verzije, ali i da je na pravim mestima obogati stvarima koje samo PC kao platforma dozvoljava.

Kako znamo da ništa nije savršeno tako i PC verzija HALO-a ima svoje nedostatke. Ako zanemarimo pojedine bagove sa zvukom (na sinematicima glas glavnog lika posle nekoliko rečenica zna da se izgubi, a da on i dalje nastavlja da govori), najveća tehnička mana ovog naslova je povremen drastičan pad broja frejmova. Igrao sam se na mašini AMD 3000+, sa RAM-om koji radi na 400MHz i Radeon 9700PRO karticom, a ipak sam morao da podesim zvuk na srednji kvalitet i rezoluciju da spustim na 1024x768, jer bi na pojedinim nivoima broj sličica pao i na 10-15. Nisam baš neki stručnjak za hardver, ali mi se čini da je razlog usporavanja dinamička refleksija koja je vrlo intenzivna na nivoima unutar svemirskih brodova, kada se ove neprijatnosti i dešavaju. Pored ovoga razočarava donekle i postojanje tekstura na pojedinim predmetima i objektima u pozadini koje su zadržale nisku TV rezoluciju, kao i prost i četvrtast izgled pojedinih modela koji su očigledno sastavljeni od malog broja poligona.

"MULTIPLAYER JE ZARAZAN, (ZANEMARIMO ODREĐENE PROBLEMČIĆE), A JA SAM SE NAVUKAO DO BESVESTI."

Timski i neprijateljski AI, kao i fizički model savršeno funkcionišu, a vrlo je moguće da su i oni jedan od razloga što će

Samo napred junaci, ja vas pratim... hm, polako.

Dodatni info

Po rečima ljudi iz razvojnog tima pet elemenata je ključno prilikom konverzije igre sa konzole na PC, a to su:

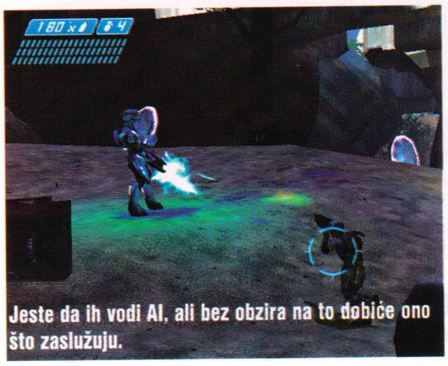
1) Networking - mrežni sistem je morao biti napisan od nule kako bi se omogućilo igranje igre preko Interneta. Sami programeri ovo smatraju jednim od najtežih zadataka.

2) Rendering - Igra podržava DirectX 9 i ponovo su programirani piksel šejderi. Takođe veliki posao je urađen na skalabilnosti naslova kako bi i kompjuteri sa slabijom konfiguracijom uopšte mogli da pokrenu igru.

3) UI (User Interface) - I ovde je morao da se odradi veliki posao i da se interfejs što bolje prilagodi PC-ju i kombinaciji miš-tastatura.

4) Audio - Xbox je vrlo moćna konzola sa namenskim hardverom koji jednostavno kao takav ne postoji na PC-ju. Kompletni sistemi za obradu zvuka su morali biti promenjeni i tzv. multiple playback solutions (raznovrsna rešenja za reprodukciju) je morao biti implementiran kako bi se muzika i zvučni efekti preneli bez ikakvog kompromisa.

5) Sadržaj - Iako je razvojni tim prosto bio zaljubljen u igru, želeo je više. Dakle ubačena su nova oružja, vozila, mape, itd. što je zahtevalo puno vremena.



Jeste da ih vodi AI, ali bez obzira na to dobiće ono što zaslužuju.

■ Dodatni info

▶ Zanimljivo je da su na PC verziji igre HALO uglavnom radila samo šestorica programera, dok ih je tokom pisanja kompleksnog mrežnog koda bilo aktivno maksimalno desetak.

▶ Kako bi se dve verzije što manje razlikovale, od samog početka rada na PC verziji u Gearbox se doselilo i nekoliko programera iz Bungie-a (originalni tvorac igre) i danonoćno su zajednički kreirali deo po deo. Saradnja je na obostrano zadovoljstvo prošla odlično jer su i sami tipovi iz Bungie-ja tvrdokorni igrači, pa nije bilo nesuglasica koje se uobičajeno javljaju kada se igra radi po nekom već popularnom naslovu.

▶ Sve korekcije na zvuku kako bi on mogao da bude istaknuti element igre je uradio Scott Velasquez.

▶ Prilagođavanje interfejsa za kontrolu mišem je radio Charles Kostick.

▶ Menije su odlično uradili Charles i Eli Luna.

▶ Razvojni tim preporučuje trenutno najjače grafičke karte na tržištu sa podrškom za Pixel Shader-e 2.0 i DirectX 9, kako bi u igri uživali kako je i zamišljeno.

▶ Ako imate vrhunsku PC mašinu i kojim slučajem možete da nabavite Xbox, direktnim upoređivanjem slike sa TV-a i sa ekrana monitora (na rezoluciji 1600x1200 ili većoj) odlično ćete uočiti razliku između ove dve verzije. Prava je šteta što svi mi nemamo vrhunske konfiguracije.

▶ Prošle godine Halo (Xbox verzija) je osvojio četiri prestižne nagrade u izboru AIAS - Academy of Interactive Arts and Sciences: Console Action/Adventure Game of the Year, Console Game of the Year, Outstanding Achievement in Visual Engineering i najvažniju od svih Game of the Year (najbolja igra godine).

vam za nesmetano igranje ovog naslova trebati nešto jači procesor (na kraju krajeva ovo dolazi i kao mali šok imajući u vidu hardversku konfiguraciju Xbox-a).

(Napomena: jedan od naših saradnika preko okeana je igrao HALO na konfiguraciji AMD 2500+, 1GB RAM-a i GF4 Ti4600 i nije imao problema. Jedina razlika u setovanjima između mene i njega je bila da je on imao isključen VSYNC na kartici. Proverite sami...)

Posmatrajući neke propuste i nedoslednosti u domenu igrivosti došao sam do zaključka da PC verzija HALO-a pati od istih boljki kao i originalna Xbox verzija. Verovatno najveća zamerka u single-player-u se odnosi na dizajn pojedinih velikih nivoa - The Library na prvom mestu. Ne mogu da se otmem utisku da je Bungie u želji da produži single-player doživljaj posegao za pogrešnim metodom, učinivši da se dizajn nivoa ponavlja i da oni postanu dosadni. Druga primedba bi se odnosila na krutu linearnost naslova, što u principu i nije neki nedostatak, jer su priča, način na koji su režirani sinematici i pojedine akcione scene dovoljno efektni da zamaskiraju ovaj problem. Sve mi se čini da je Bungie pri radu baš na ovom, The Library nivou ostao bez svežih ideja.

Posle dve duge godine čekanja najzad možemo da uskočimo u neko od vozila i odigramo multiplayer meč - pod uslovom da vam igra ne laguje previše pa da uopšte i ne možete da uđete u vozilo. Online igranje je vrhunska zabava i pošto sam ceo vikend proveo nadmećući se sa nepoznatim likovima, lako sam zaključio da su Deathmatch i CTF (zanimljivije mi je bilo da igram u timu) modovi podignuti na jedan sasvim novi nivo. Sesti u pun Scorpion i probiti se do druge baze rokanjem svega oko sebe je stvarno zabavno, a vala ni jurcanje na slepo sa sačmarom u rukama nije ništa manje zanimljivo. Jedan od najvećih problema sa online igranjem je nedostatak dedicated servera, pa je lagovanje i više nego izraženo. Pored toga čini mi se da su nova vozila nedovoljno

■ Dodatni info

VOZILA VANZEMALJACA:

▶ Banshee - je standardna Covenant borbena letilica za napad na ciljeve na tlu. Ima odlične manevarske sposobnosti, brza je a može i da lebdi tik iznad tla. I pored težine od 2.2 tone, naoružana je laganim plazma topovima, a ozbiljnije joj može nauditi tek teško oružje. Posadu sačinjava jedan vojnik.

▶ Ghost - je standardno izviđačko vozilo i koristi se i za iznenadne napade, brz je i ima odlične manevarske sposobnosti. Naoružan je energetskim topovima, ali je vozač praktično nezaštićen.

izbalansirana - na primer Banshee ne može da nanese štetu pa obara vojnike na tlo umesto da puca na njih (Banshee i raketni Warthog su dva nova vozila dodata u PC mulitplayer-u). Rakete ne prave veliku eksploziju i prosto je nemoguće sa njima bilo šta pogoditi dok ste u pokretu. Stara verzija sa montiranim chaingun-om je bez sumnje mnogo efikasnija. Naravno, ukoliko umirite Warthog, neprijatelja ćete lako moći da pošaljete u zaborav.

Multiplayer je zarazan, (zanemarimo određene problemčiće), a ja sam se navukao do besvesti. Verujem da će vremenom i sa dostojnom serverskom podrškom HALO multiplayer opravdati reputaciju.

Iako nije bez mana, HALO predstavlja jedan od najzanimljivijih FPS naslova koji sam ikada imao prilike da igram. Single-player je zarazan, dobro ispričan i na momente briljantan. Svaki igrač, ljubitelj pucačina sa jakom mašinom će sigurno poželeti ovakvo parče softvera na svom hard disku (oni drugi će prvo poželeti da upgrade-ju svoje mašine). Ne bi pogrešili ako bi rekli da je HALO možda pomalo i okasnio sa izlaskom na tržište, ali ipak smo zahvalni svima koji su učinili napor da on bude tu.

Uroš Jojić

■ Ocena

PLUS Jednom rečju odličan i zarazan port sa konzole - 3D zvuk, multiplayer (kad ne laguje).

MINUS Zadržani svi nedostatci sa Xbox izdanja, na pojedinim nivoima broj frejmova osetno pada, čudni bagovi u zvuku, lagovanje u multiplayer-u.

BAGOVITOST Gluposti tu i tamo

UHODAVANJE Brzo

The GaMe® 87%

VRLO DOBRO

JEDINA VEZA IZMEDJU NJE I RAČUNARA STE VI !
CORDLESS DESKTOP MX™. Nema kablova da vas sputavaju. Ultra tanka tastatura sa tasterima za kontrolu muzike ili za jednostavno surfovanje Internetom. Najbolji bežično-optički, punjivi miš sa MX tehnologijom koja pruža neprevaziđenu preciznost. Imaćete problem oko vezivanja za njih - iako kablovi uopste ne postoje.
www.logitech.com
Logitech
ComputerLand, 3976-304, 3974-419, www.compland.co.yu
METROPOLIS 3240-648.
©2003 Logitech. All rights reserved. Logitech, the Logitech logo, and the Logitech products referred to herein are either the trademarks or the registered trademarks of Logitech.

MEDAL OF HONOR: Allied Assault - Breakthrough

Još jedan ratni proboj

Da li znate da će i samo spominjanje naslova Medal of Honor: Allied Assault, kod svakog "ozbiljnog" igrača pokrenuti bujicu biranih reči kojima će opisati jednu od najpopularnijih igara koje je EA Games ikada objavio. MoH AA je efikasno dočarao autentična okruženja drugog svetskog rata i bez pogovora postao jedan od šamipona pucačina iz prvog lica. Naravno sa istančanim osećajem za biznis, EA je ubrzo izdao i skup dodatnih misija pod imenom MoH: Spearhead, koji je iskreno govoreći razočarao - relativno kratke misije i traljavo izvođenje su mnogim igračima pokvarili doživljaj (dakako ne i MoH fanaticima).

Game info

IZDAVAČ EA Games
RAZVOJNI TIM TKO Software
ŽANR FPS
SAJT IGRE http://mohaa.ea.com/
MINIMALNA KONFIGURACIJA PIII 700MHz , 128MB RAM, 16MB Grafika
PREPORUČENA KONFIGURACIJA PIII 1000MHz, 256MB RAM, 32MB Grafika
BROJ CD-ova 1

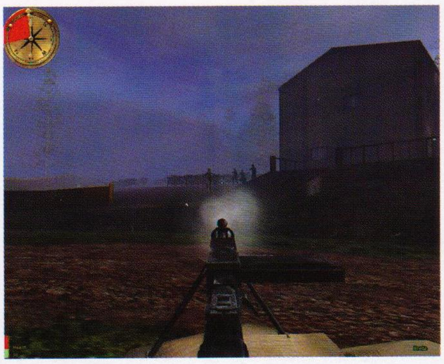
Sada kada je jesen zamenila leto i lišće žuti, dok ptičice... (prekid! - Prim.ur.) dobio sam priliku da igram najnoviji skup dodatnih misija Medal od Honor Allied Assault - Breakthrough, koga je uradio razvojni tim TKO Software. Eto prave prilike da proverim da li su se najave o novim oružjima, vozilima, ciljevima i sl. obistinile.

U ovom putovanju kroz drugi svetski rat igrači moraju da završe tri poglavlja koja se sastoje od jedanaest novih zadataka vrlo bitnih za uspešan nastavak masovne kampanje protiv Nemaca i Italijana. Igra započinje misijama u Severnoj Africi, a među njima je i istorijska bitka kod Kasserin-skog prolaza (nalazi se u Tunisu, u planinama Dorsal). Kada uspešno prođete ovo iskušenje naći ćete se na Siciliji, a u trećem poglavlju ratovaćete u Italiji gde možete očekivati ne toplu, već vrelu dobrodošlicu (bukvalno). Kako budete prolazili kroz ovaj značajan istorijski period, uporedo sa tamanjenjem Švaba i borbom za goli život, izvršavaćete mnogobrojne zadatke koji se uglavnom svode na onesposobljavanje instalacija, predstraža i slično.

Dakle iz priloženog se vidi da ni ova priča ne odstupa previše od svojih prethodnika - drugim rečima opet morate da pobijete gomile mrskih neprijatelja koji će se začudo pobuniti protiv toga. U pojedinim misijama ovo će biti pravi izazov, jer će neprijatelj biti dobro utvrđen i van vašeg domašaja. Krećući se kroz gradove i seoca prepuna Švaba, bićete učesnici intenzivnih i uzbudljivih okršaja, često i u okruženju daleko brojnijih neprijateljskih jedinica. Da bi uspešno preživeli avanturu zvanu MoH: AA - Breakthrough morate biti vešti, precizni, imati brze reflekse i umeti da zauzmete pravi položaj u odnosu na neprijatelja. Akcione scene u igri su odlično režirane i pružaju osećaj učestvovanja u interaktivnom filmu, što će za tvrdokorne obožavaoce sigurno biti jedan od glavnih razloga da nabave ovaj naslov.

"...NI OVA PRIČA NE ODSTUPA PREVIŠE OD SVOJIH PRETHODNIKA - DRUGIM REČIMA OPET MORATE DA POBIJETE GOMILE MRSKIH NEPRIJATELJA KOJI ĆE SE ZAČUDO POBUNITI PROTIV TOGA."

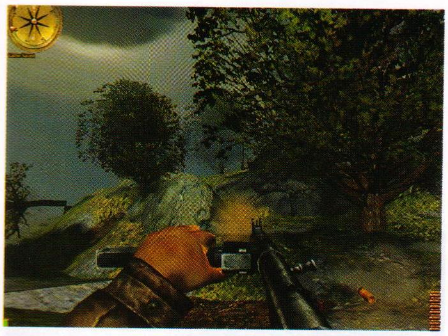
Halt! Ihre Papiren Bitte! Rek'o sam Halt bre, jer ti ne razumeš kad ti se kaže!!!



Na moje, a verujem i vaše veliko razočarenje igrivost u najnovijem skupu dodatnih misija je prilično linearna, a sama igra je vrlo kratka, pa ćete možda i prebrzo stići do kraja. Na sve to ide i činjenica da nećete videti ništa što već niste videli u nekim drugim FPS naslovima. Zadaci se uglavnom svode na sabotiranje neprijateljskog protivavionskog oruđa i artiljerije, a s obzirom da dobar deo igre provodite upravljajući oklopnim vozilima ili džipom, ne ostaje vam drugo nego da mitraljezom (koji možete montirati i na džip) potamanite sve što se kreće (nešto kao u Operation Wolf - prastaroj igrici na video mašinama). Sve ovo znači da ćete možda već i posle prvog poglavlja početi da se dosađujete, što svakako nije pohvalno za jedan EA naslov.

Znamo da je najbitnija stavka svakog nastavka ono novo što on nosi sa sobom. Medal od Honor Allied Assault - Breakthrough uvodi nova oružja i nekoliko novih vozila, ali se spisak novina vrednih pomena uglavnom na tome i završava. Oružja su dobro optimizovana i u borbi se ponašaju realistično. Kada stvari postanu malo čupavije moći ćete da sednete i za protivavionski top ili teški top i značajno smanjite brojnost neprijateljske eskadrile ili njegovih jurišnih jedinica. S vremena na vreme možete da upravljate i tenkom što zaista nije loše, ali kretanje vam je ipak ograničeno, pa o akcijama nalik onima iz Batllefield-a 1942 nema ni govora... na žalost.

Ne bi da vas zavlačim pričama o tome kako je sve ovo bajno i sjajno, jednostavno pošto sam završio celu igru nisam imao



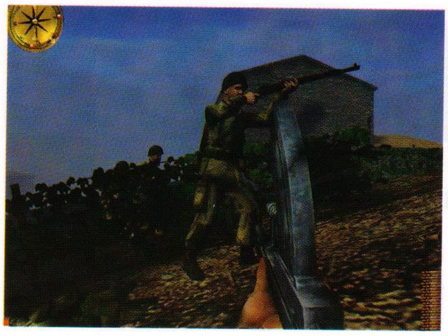
nikakvu želju da se ponovo upustim u izučavanje rata na Breakthrough način. Na mnogo mesta u igri se možete zaglaviti. Na primer u jednom delu nećete moći da završite određenu sekciju dok niste apsolutno tačno upamtili raspored tačaka za sponovanje neprijatelja. Kada vam to pođe za "okom" jednostavno ih možete ubijati po redosledu pojavljivanja - niko ne može preko reda... što će reći da je dovoljno da se dobro pozicionirate i čekate da vam se neprijatelj pojavi na mušici.

Imajući u vidu reputaciju koja prati ovaj serijal od AI rutine sam očekivao daleko više. Iako se u globalu može zaključiti da se neprijatelj ponaša realno, pregrupisaće se, opkoliće vas, pozvati u pomoć, itd., ali ponekad vas neće primeti iako ste mu toliko blizu da ga svojim bajonetom golicate po vratu. Još gore je kada se neki od neprijateljskih vojnika zaglavi pri pokušaju da se sakrije iza zida, sanduka, kamiona i uobičajenih prepreka. Iako se prijateljski AI sasvim korektno ponaša u bitkama, vašim saborcima će se takođe desiti da odlepe; počnu da se blesave i da se kreću u nekom svom maniru koji nije jasan ni vama, a kamoli neprijatelju. Dakle, AI pokazuje zavidan manjak inteligencije, što je još jedan razlog za izbegavanje ponovnog igranja Breakthrough-a (ako uopšte izdržite da ga odigrate do kraja...).

A grafika? Grafika je ista kao i u Medal od Honor Allied Assault, što naravno nije nikakvo iznenađenje. Uvek je lepo videti volumetrijske senke i maglu, kvalitetne partikl efekte, efekte promene vremena (kiša, magla, sneg, pa čak i peščane oluje), vrhunski animirane modele likova, itd. Baš lepo, zar ne? E pa da bi sve ovo što sam

■ Razvojni tim

TKO Software je nova kompanija osnovana od strane veterana u ovom poslu. Bave se razvojem igara za sve platforme uključujući i PC, ali i za mobilne telefone. Medal od Honor Allied Assault - Breakthrough im je najznačajniji PC naslov.

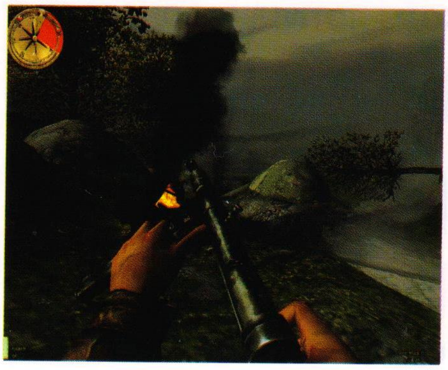


vam opisao i videli u punom sjaju morate igru poterati na maksimumu, a za to vam treba jaka mašina, a da bi mogli da imate jaku mašinu morate da imate dubok džep, a da bi imali dubok.... Kako god, igranje sa parametrima podešenim na maksimum igru pretvara u pravi slajd šou, naročito u kompleksnim bitkama sa mnogo učesnika, eksplozijama i gomilom skriptovanih radnji u pozadini.

Zvuk je fala bogu još uvek kvalitetniji aspekt igre, pa slobodno mogu da tvrdim da kojim slučajem zvuk nije takav kakav jeste, Medal od Honor Allied Assault - Breakthrough ne bi vredelo ni igrati. Briljantne sinhronizacije potpomognute odličnim ambijentalnim zvukovima autentično dočaravaju rat i doprinose atmosferi igre.

Osim vozila i oružja Breakthrough donosi i devet novih mapa u kojima će ljubitelji multiplayer-a uživati. Pored toga što likovi mogu upravljati tenkom, izviđači na isturenim položajima mogu u pomoć pozivati artiljerijske napade. Takođe sa prijateljima možete probati i novi vrlo zanimljivi Liberation mod; naime, svaki ubijeni igrač se stavlja u zatvor i tamo ostaje sve dok ga saborac iz njegove ekipe ne oslobodi. Kao i kod drugih timskih modova i ovde je saradnja i koordinirana akcija ključ za pobedu. "Dždedženje" u zatvoru iako na prvi pogled zanimljivo se vrlo brzo pretvara u frustraciju, jer "ubijenim" igračima ostaje samo da čekaju da ih neko oslobodi kako bi mogli da se vrate u igru - ako se to uopšte i desi.

Da zaključimo... nema smisla da



■ Dodatni info

▶ Glavni lik razvojnog tima, Jacob Hawley, preko petnaest godina je prisutan u industriji kompjuterskih igara. Između ostalog radio je i za tajnu službu za vreme Reganove administracije i bavio se pravljenjem i razbijanjem kodiranih poruka, jedan je od odgovornih za nastajanje najpopularnije zvučne kartice na tržištu Creative Sound Blaster Live i radio je na zvuku u igrama poput Half-Life, King Pin, Unreal i Everquest.

▶ U igri se pojavljuju tri autentične lokacije: Prolaz Kasserine u Tunisu, grad Messina na Siciliji, i istorijska lokacija Monte Battaglia u srcu Italije.

▶ Medal od Honor Allied Assault - Breakthrough nema trening misije, pa ako ste početnik morate vežbati na MoH Allied Assault koji ionako morate imati da bi igrali ove dodatne misije. Igra je izašla isključivo za PC platformu.

▶ Kako bi zadržala rejting "T" (Teen, koji obezbeđuje mnogo veći krug potencijalnih kupaca) EA i dalje sprovodi svoju politiku da se u igri ne sme videti krv - dakle kao i u ostalim MoH naslovima ni ovde nema krvi!

poričem da su akcione scene ovog naslova bile zanimljive za igranje, a MoH je još uvek jedini igrački naslov koji na pravi način dočarava atmosferu ratnih filmova tipa "Spasavanje redova Rajana" - bar dok se ne pojavi Call of Duty. Još jedan pozitivna stvar ovde je i ta što je ovaj skup dodatnih misija nešto duži nego nesretni Spearhead. Međutim, Medal od Honor Allied Assault - Breakthrough po kvalitetu zaostaje za originalnom igrom, a nedoslednosti ispoljene u domenu AI rutina ga svrstavaju u akcione igre koje su ispod današnjih standarda. Povrh svega izazovi i misije su već više puta viđeni i predstavlja-ju zabavu tek da vam prođe vreme.

Uroš Pavlović

■ Ocena

PLUS Igra povremeno vrlo intenzivna sa izražajnom atmosferom, odlična režija akcionih scena, grafika i zvuk.

MINUS Dizajn misija već viđen, površna igrivost, bagovit AI, problematičan broj frejmova, brzo se završava.

BAGOVITOST Bez bagova

UHODAVANJE Brzo

The GaMe®

IZNAD PROSEKA

60%

ETHERLORDS 2

Kartanje u kom se proliva krv i stradaju glave

Pre skoro dve godine FishTank Interactive je izbacio iznenađujuće zabavnu i vizuelno privlačnu igru pod imenom Etherlords. U njoj je uspešno spojio elemente poznate iz serijala Heroes of Might and Magic (sakupljanja resursa) i stil borbe koji smo sreli u igri Magic :The Gathering (nadmetanje uz pomoć karata za igranje na kojima su predstavljene magije). Iako na prvi pogled deluje da ova dva žanra nemaju ništa zajedničko i da su nespojiva, kombinovanje je izvršeno zadivljujuće efektno. Pošto FishTank više ne postoji, odnosno prekrstio se u JoWood Production, Strategy First i Nival Interactive su ovoga puta ujedinili snage i podarili nam Etherlords 2. Iako još uvek dosta podseća na originalnu igru, neke stvari su se dovoljno promenile da Etherlords 2 možemo nazvati pravim nastavkom igre, a ne dodatnim misijama.

Odmah po startovanju igre imate priliku da prođete kratak tutorijal koji pokriva borbu i kretanje po mapi. Prva promena koja mi je odmah pala u oči je da su mape detaljnije i šarenije. Okruženje je animirano, pa sada imate aktivne vulkane iz kojih teku potoci usijane lave, drveće koje se njiše na vetru, a povremeno i neka grabljivica preleti ekranom.

Game info

IZDAVAČ Strategy First
RAZVOJNI TIM Nival Interactive
ŽANR Potezna strategija
SAJT IGRE http://www.etherlords2.com
MINIMALNA KONFIGURACIJA PII 600MHz , 128MB RAM, 16MB Grafika
PREPORUČENA KONFIGURACIJA PIII 1000MHz, 256MB RAM, 32MB Grafika
BROJ CD-ova 2

U prethodnom naslovu svaki od vaših heroja je imao određen broj poena za kretanje koji je u svakom potezu mogao da potroši. Pošto istrošite sve poene praktično ste završili potez, osim ukoliko neprijatelj ne reši da vas napadne. Međutim pošto su poeni za kretanje izašli iz mode, sada postoji brojač dana, koji stoji u donjem desnom uglu ekrana i broji dane koji teku dok izvršavate razne zadatke. Na ovaj način možete da se fokusirate na završavanje kampanje, a kasnije možete da se ponovo vratite na isti nivo i probate da ga završite za manji broj dana.

Na svom putu srešćete i saveznike i neprijatelje koji će u razgovorima sa vama razvijati priču. Sinhronizacija ovih likova je vrlo dobro urađena i prepoznaćete mnoge karakteristične naglaske: škotski, irski i nešto što se meni učinilo kao neki Istočno evropski jezik (autor ovog teksta je Amerikanac - Prim.Ur.).

Ukoliko se upustite u dijalog sa neprijateljem gotovo je sigurno da nakon njega sledi borba. Pre nego okršaj započne, na ekranu će vam se ispisati karakteristike neprijatelja protiv koga ćete se boriti, njegov nivo, koliko života ima i sl. Kada pročitate na koga ste se namerili još nije kasno da zapalite na drugu stranu. U borbi neprijatelja napadate magijama, nosite knjigu sa šesnaest magija i bacate ih trošeći Ether poene. Od tih šesnaest magija iz vaše knjige, šest vam se dodeljuje nasumično pre početka same borbe dok vam se još jedna daje na početku svakog poteza. Enchantment magije možete koristiti vi ili vaši saveznici (onda deluju pozi-

"SVAKO STVORENJE IMA SVOJU JEDINSTVENU BIBLIOTEKU MAGIJA, TE SE OD VAS ZAHTEVA DA PRILAGOĐAVATE STIL BORBE SVAKOM PROTIVNIKU PONAOSOB."

Razvojni tim

Nival Interactive je ruski razvojni tim osnovan 1996. godine i zapošljava 85 ljudi. Kreiraju igre koju unose inovacije u žanr. Radili su na mnogim igrama od kojih su poznatije: Rage of Mages, Evil ISland, Blitzkrieg (RTS) i Etherlords koja je postigla veliki uspeh. Poslednji naslov im je Etherlords 2.

Dodatni info

RASE U IGRI:

▶ Synthets - jedinstvena rasa koja je zahvaljujući nemogućim uslovima u svom okruženju smanjila živu tvar u svom organizmu na najmanju moguću meru i zamenila je mehaničkim. Njihova boja je crna. Vrlo su izdržljivi, što je i normalno zbog njihove strukture, i odlično mogu da stupaju u interakciju sa neživom prirodom. Poznati su po svom hladnom i uzdržanom razmišljanju, vrhunskom poštovanju reda i temeljnom planiranju akcija. Glavna mana im je u problematičnom uspostavljanju ravnoteže između organskog i mehaničkog u organizmu. Ako budete igrali kao njihov voda budite spremni na potpuno nepoverenje vaših podanika, iako će na kraju uraditi sve ono što od njih budete tražili.

▶ Chaots - Lako se prepoznaju po crvenkastom odsjaju sa lica, koji predstavlja odraz krvi prolivene u mnogobrojnim okršajima. Naravno, boja im je crvena. Lice kao da im je isklesano od kamena, a tela su im čvrsta i jaka. Fizički su izuzetno jaki, ima ih mnogo i imaju nezgodnu narav. Deca im ranu sazrevaju, a odrasli ulaze u sukobe bez imalo razmišljanja o eventualnoj opasnosti (najviše zbog toga što ne vole da razmišljaju, ali i zato što se razmnožavaju k'o miševi pa im život ne predstavlja neku naročitu vrednost). Glavna slabost im je u tome što ne mogu da kontrolišu svoje vrlo izražajne instinkte. Ako njih budete vodili imajte na umu da se vaše odluke ne smeju dovoditi u pitanje ni pod kojim uslovima. Upamtite da se svojim podanicima nikada ne smete obraćati direktno jer bi ih to potpuno posramilo i pokazalo vašu slabost - a voda slabosti nema.

▶ Vitals - ponekad izgledaju prilično bizarno. Njihova boja je zelena. Njihova glavna snaga leži u mogućnosti da osete drugi oblik života i da sa njihim stupe u interakciju. Takođe mogu vrlo temeljno da analiziraju situacije i da planiraju unapred. Glavna slabost im je u tome što previše cene svoj život (OK to i nije loše), ali i život svog neprijatelja, pa svoju dominaciju ne žele da šire van svoje teritorije. Ako njih budete vodili podanici će vas smatrati čistom suštinom života, vrhovnim bićem čije inkarnacije vide u svakom obliku života (malo preteruju, zar ne?).

▶ Kinets - Uvek teže ka višem i boljem. Lepo su građeni, imaju vitka tela i aktivan izraz lica. Gledajući u njih možete steći utisak da su prepuni znanja, što naravno nije tačno. Njihova boja je plava. Glavna prednost im je u tome što su skoro besmrtni i što visoko cene svoj život. Međutim, čak više od njega cene znanje. Slabost im je u tome što ponekad u velikoj želji da saznaju nešto novo mogu da se ponašaju neobično (izgube zdrav razum). Vodeći njih postajete njihov uzvišeni učitelj, ali ih to neće sprečiti da uđu sa vama u filozofsku raspravu. O vašim odlukama će diskutovati, ali će ih uvek izvršavati.

"NA SVOM PUTU SREŠĆETE I SAVEZNIKE I NEPRIJATELJE KOJI ĆE U RAZGOVORIMA SA VAMA RAZVIJATI PRIČU."

tivno), ili ih usmeriti na neprijatelja (kada imaju negativan efekat). Pored toga morate pozivati stvorenja koja će neprijateljskom heroju nanositi štetu. Defanzivne magije mogu da leče vaše jedinice, umanjuju dejstvo neprijateljskih magija, a i ojačavaju vašeg heroja. Ofanzivne magije nanose direktnu štetu; udari munje se mogu usmeriti na protivničkog heroja ili neprijateljske jedinice, a enchantments umanjuju protivničku sposobnost odbrane ili negativno utiču na njihov učinak na bojnom polju (kao kad prizemljite leteća stvorenja i onda ih napadnete kopnenim jedinicama). Uobičajeno je da se počne se jednim Ether kanalom (osim ako nemate neki artefakt koji će vam dati prednost nad protivnikom). Posle svakog poteza dobijate još po jedan Ether kanal jer ozbiljnije magije više koštaju. Stvorenja koja pozovete upotrebljavate u direktnom napadu na neprijateljskog heroja ili njegova stvorenja. Nakon svake završene borbe koju preživite dodeljuju vam se iskustveni poeni (a nakon borbe koju ne prožívite dodeljuje vam se raka i večni mir) zavisno od jačine protivnika koga ste porazili. Kada dostignete određeni nivo iskustva, hit poeni vašeg heroja se povećavaju i tada možete birati neku od "nagrada" koja će dodatno unaprediti sposobnosti vašeg heroja.

Na mapi ćete pronaći resurse koje koristite da kupite nove magije. Svako stvorenje ima svoju jedinstvenu biblioteku magija te se od vas zahteva da prilagođavate stil borbe svakom protivniku ponaosob. Nekima se neizvesnost u pogledu jačine magija protivnika neće dopasti, ali meni lično nisu značajno ometali igranje, ipak dešavalo se da se totalno obeshrabrim posle uzaludnih pokušaja da pobedim moćnog protivnika koji kao da je bio imun na sve moje kombinacije magija.

Rekao sam već da je grafika manje-više ista kao i u originalnoj igri, pa će se napredovanje (u svakom pogledu) vašeg heroja i fizički odraziti na njemu (ili njoj). Na primer, kako je moj ChaotWarrior sticao iskustvo i postajao moćniji i njegov izgled je postajao impresivniji, imao je veći plašt, oklop i pojas sačinjen od lobanja. Treba reći da su zvučni efekti i muzika sasvim dobro odrađeni, baš kao i dodatne melodije koje pokrivaju borbu i kretanje po mapi.

Praktično jedina stvar koja mi je smetala u igri se odnosi na pogled na bojište, odnosno na činjenicu da postoje samo četiri ugla kamere koji ga pokrivaju. Desilo mi se da sam koristio jedinicu koja može da baca munje, ali sam zbog lošeg ugla kamere više puta pogađao svog heroja.

Sve u svemu igra dobro izgleda i Srtategy First i Nival Interactive zaslužuju pohvale za svoj rad. Etherlords 2 je izazovan, zanimljiv i traži razmišljanje. Uz sve to tu je i multiplayer. Znači vredi probati.

Ocena

PLUS Animacija, zvuk, grafika; izazovna igrivost; raznovrsne rase svaka sa svojim stilom igranja.

MINUS Rezolucija ograničena na 1024x768; ponekad je teško pokriti svakog napadača; preglednost mape je ograničena zbog nezgodnog položaja kamere .

BAGOVITOST Bez bagova

UHODAVANJE Osrednje

THE GaMe® **80%**

VRLO DOBRO

GaMe® IGRA MESECA

FREEDOM FIGHTERS

Crveni kip slobode, štafete mladosti, vojne parade, Red Mack i gvozdena zavesa kao odlike američkog načina života

Šta mislite koliko vremena bi vam trebalo da odgovorite na pitanje koja je to jedina preostala supersila u svetu (hm, osim Microsoft-a...). Naravno, pitanje nije teško. Ali šta da je istorija svojevremeno krenula drugim tokom, da recimo predsednik Kenedi nije imao hrabrosti da zauzme čvrst stav povodom krize u Zalivu svinja oktobra '62. Da li bi tada Rusi zavladali svetom? Šta bi bilo kad bi bilo... Upravo je ta pretpostavka na neki način i premisa igre Freedom Fighters koja nam stiže iz EA Games-a. Da je ova igra izašla u vreme McCarthy.-jevog lova na veštice (progon komunista u Americi '50-ih godina prošlog veka) svakako bi bila proglašena pretnjom po nacionalnu bezbednost i svi koji bi na bilo koji način bili povezani sa njom, pa čak i igrači bili bi proganjani, počašćeni katranom i perjem i na kraju spaljeni na lomači (naravno da su i katran i perje demokratska tekovina). Srećom, u najdemokratskijoj zemlji na svetu to vreme je prošlo, pa sad igra u kom su Rusi jedina preostala supersila može da zabavi i relaksira.

■ Game info

IZDAVAČ EA Games
RAZVOJNI TIM IO Interactive
ŽANR Arkadna Akcija
SAJT IGRE http://www.eagames.com/official/freedom/home.jsp
MINIMALNA KONFIGURACIJA PIII 733MHz , 128MB RAM, 32MB Grafika
PREPORUČENA KONFIGURACIJA PIII 900MHz, 256MB RAM, 64MB Grafika
BROJ CD-ova 1

■ Razvojni tim

Skandinavska kompanija IO Interactive (IOI) je počela sa radom u septembru 1998. spajanjem Nordisk Film TV A/S i developera Reto-Moto. Glavni akcenat stavljaju na originalnost i kvalitetno izgrađene likove. Prvi naslov koji su izbacili pod imenom IOI je bio i veliki uspeh, "Hitman: Codename 47", pucačina iz trećeg lica. Drugi deo igre "Hitman: Silent Assasin" je ponovio uspeh originala, a nedavno su završili Freedom Fighters. Svi zaposleni u kompaniji su fakultetski obrazovani i imaju solidno iskustvo u programiranju.

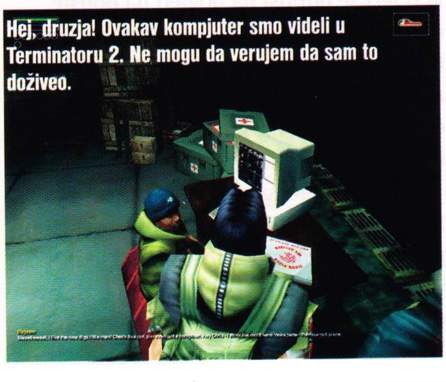
U Freedom Fighters svetu, Sovjetski Savez je izašao kao pobednik hladnog rata. Igra započinje pojavom ogromne ruske podmornice u samoj blizini ostrva Ellis (baš ispred samog Kip Slobode). Pretvarajući se da oslobađa američki kontinent od okupatora i šireći teoriju da Rusi vode poreklo od tamošnjih starosedelaca, Sovjetski Savez je započeo pravu okupaciju SAD-a. Cilj im je da unište toliko čuvani američki način života. Umesto da jedu zdravu hranu i piju po fast-food restoranima i drive-thru kafeima, Njujorčani će ubuduće stajati u redovima za hleb i organizovati sletove za svoje velike, herojske vođe. Najveći crnjak je to što će Kip Slobode biti ofarban u crveno, totalni haos! Ostvariće se ono o čemu McCarthy nije mogao ni da sanja... hoće, ukoliko ne uspete da sprečite "crvenu pošast".

Da li ste nekada kao superheroj imali zanimanje vodoinstalatera? Verovatno niste, ali za sve postoji prvi put. U igri se zovete Christopher Stone i od običnog vodinstalatera postajete neustrašivi patriota koji će biti u stanju da na njujorškim ulicama regrutuje i predvodi armiju boraca za slobodu. Vaš zadatak će biti da Njujork oslobodite od Rusa i ponovo vratite mir u razoreni grad.

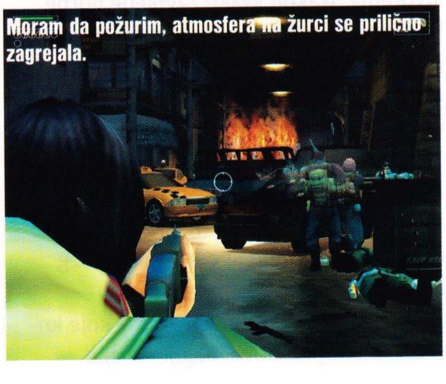
Na prvi pogled Freedom Fighters je arkada idealna za igranje na konzolama. U globalu igra odiše jednostavnošću, ali generalizovati stvari na osnovu prvog pogleda bi bilo isto kao i kad bi Lamborgini okarakterisali kao jednostavnu mašinu zato što je za vožnju dovoljno da sednete unutra, stisnete gas i malo vrtite volanom.

U ovom naslovu akcioni segment koji uključuje jurnjavu po njujorškim ulicama i

"IGRA VAM DOZVOLJAVA DA PREDVODITE MAKSIMALNO DVANAEST OSLOBODILACA I TO POMOĆU SAMO TRI TASTERA."



Hej, druzja! Ovakav kompjuter smo videli u Terminatoru 2. Ne mogu da verujem da sam to doživeo.



Moram da požurim, atmosfera na žurci se prilično zagrejala.

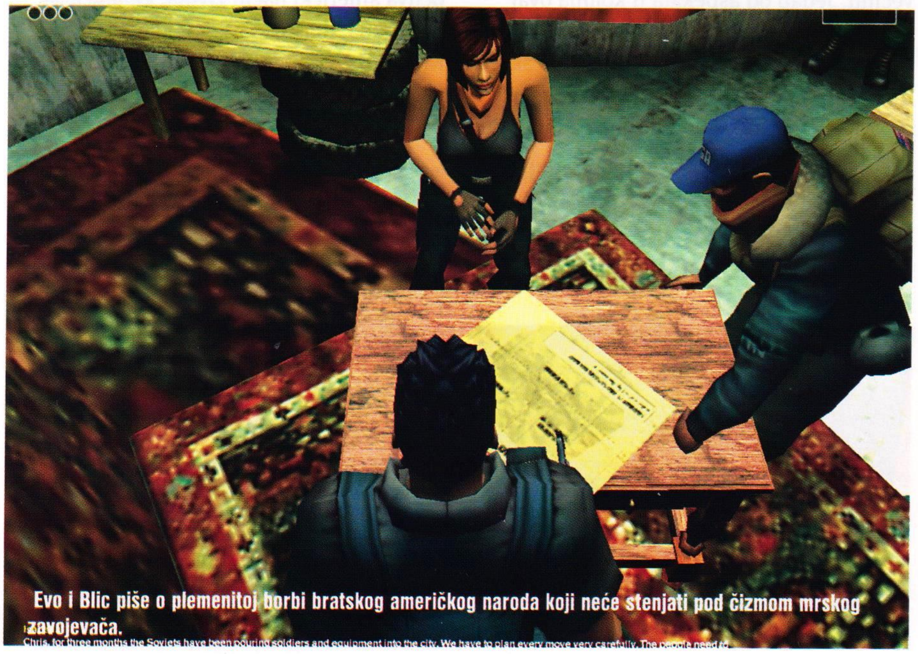
predvođenje boraca u borbi protiv ruske čizme je dostojno unapređen inteligentnim dizajnerskim rešenjima i zapanjujućim AI rutinama koji spadaju među najbolje u akcionom žanru.

Igra vam dozvoljava da predvodite maksimalno dvanaest oslobodilaca i to pomoću samo tri tastera. Jedan služi za pregrupisavanje, drugi za izviđanje ili napad, a treći za izdavanje naredbe "guard". Pored neizbežnih WASD tastera upotrebljavaćete još samo tri i to je sve. Desnim tasterom na mišu se iz pogleda iz trećeg lica prebacujete u kvazi pogled iz prvog lica (kao u Splinter Cell-u), a onda jednostavnim usmeravanjem oružja ka nekom mestu možete svojim vojnicima narediti da izvide ili brane pokazanu lokaciju. Brzim kuckanjem po tasterima za naređenja dobićete spisak boraca, dok ćete držanjem tastera sekund duže izdati naređenje celom timu. Možda ovo na papiru i ne izgleda bog zna kako jednostavno, ali verujte da je komandovanje u igri prosto k'o pasulj. Izvođenje teče potpuno glatko i uopšte se nećete zamarati te ćete se kompletno skoncentrisati na cilj misije i sovjetske neprijateljske jedinice. Igra počinje sporijim tempom i u početku ćete voditi tek dvojicu, trojicu boraca, ali u kasnijim fazama kako budete osvajali poene harizme bićete u prilici da uvećate svoju "jedinicu".

Ovde je vrlo važno naglasiti da i pored prividne linearnosti Freedom Fighters-a temeljnije posmatranje otkriva da ćete imati određenu samostalnost u izboru svojih akcija. Kampanja je podeljena na poglavlja, a ona se uglavnom sastoje od po nekoliko misija. Kao prvo sami možete izabrati misije u kojima želite da učestvujete. Kao drugo koristeći sistem koji vam dozvoljava da uradite Quick Save i da se vratite u bazu, omogućeno vam je da ispunite sekundarni cilj u određenoj misiji i da se onda vratite u pobunjeničku bazu i izaberete neku drugu misiju. Prednost ovog sistema je u tome što ispunjenje sekundarnih ciljeva u misiji iz koje ste upravo izašli može imati uticaj na razvoj radnje u novoizabranoj misiji. U praksi to znači sledeće: uništite hangar s helikopterima (što u toj misiji predstavlja sekundarni cilj), vratite se u bazu i izaberete drugu misiju u kojoj se sad neće pojaviti neprijateljski helikopteri jer ste ih u misiji koju ste napustili uništili. Najbolje je da misije birate nekim redosledom tako da one najteže u poglavlju ostanu sa što manje prepreka; kako god izbor je na vama.

Pored toga i pojedine mape su tako dizajnirane da će vam omogućiti da do pobede dođete na različite načine. Možda poželite da izjurite na ulicu i direktno se suprotstavite Sovjetima, a možda da se popnete vrh nekog solitera i snajperom krenete da rešetate po neprijatelju. Zanimljivo je da dok vi sa vrha zgrade snajperom skidate neprijateljske vojnike vaši

"...SOVJETI ĆE UVODITI NOVE SNAGE, OKLOPNA VOZILA POPUT APC-A, TENKOVA I BORBENIH HELIKOPTERA. SAMIM TIM I BROJ DOBRO UTVRĐENIH NEPRIJATELJSKIH VOJNIKA ĆE RASTI, A OKRŠAJI ĆE POSTATI INTENZIVNIJI I SAMIM TIM PRIVLAČNIJI."



Evo i Blic piše o plemenitoj borbi bratskog američkog naroda koji neće stenjati pod čizmom mrskog zavojevača.

Dodatni info

LIKOVI U IGRI:

- Christopher Stone - Glavni lik u igri. Rođen i odrastao u Bruklinu, ovaj prosečan Njujorčanin radi kao vodinstalater. Porodica još uvek ima veliki uticaj na njega iako je napunio 32 godine. Otac mu je Irac, a majka Amerikanka.
- Isabella Angelina - Ako Christopher-a smatramo za glavnu pokretačku snagu oslobodilačkog pokreta Manhattan Resistance, onda Isabella predstavlja njegov mozak i lepotu. Ima 29 godina i predstavlja pravu pretnju za muškarce u Njujorku (ne baš kako vi mislite...). Rođena je u Americi i puno je putovala tokom studija etnografije; Kanada, Grenland, Sibir, itd. Uz Christopher-a Stone-a vodi oslobodilački pokret Manhattan Resistance.
- The Kid - Ulice Njujorka nikad nisu bile prijatne za siročad, ali je ovaj mršavi petnaestogodišnji crnac, na ulici poznatiji pod imenom The Kid, već naučio mnogo toga o životu iz prve ruke. Njegovo pravo ime je Dinh Ngyen i poznaje svaki ćošak na Menhetnu. Nikada nije bio ni u jednoj bandi, ali je imao sukoba sa organima reda. Svakog lokalnog šanera može da prepozna samo na osnovu senke, a njegova snalažljivost dosta znači za pokret.
- General Tatarin - Tatarin ne šalje svoje vojnike u borbu ostajući u pozadini, već ih predvodi u želji da sam oseti krv i osakati neprijatelja. Rođen je 1958. u Uzbekistanu (u igri još uvek deo SSSR, kao uostalom i Njujork), a stasao je u porodici vojnika - još uvek živi po sličnim načelima. I otac i deda su mu poginuli u borbi kao heroji, pa je i on u skladu sa tradicijom završio najviše vojne škole. 1995. je postao najmlađi ruski general pošto je uspostavio veliku rusku bazu u Meksiku i vrlo je popularan među vojnicima.

- Razvojni tim je na ideju za igru došao tako što je hteo da kreira nekog upečatljivog heroja, ali ne usamljenog junaka koji sam rešava sve konflikte, već velikog vođu koji iza sebe ima brojne sledbenike. Kao prototip za to na pamet su im prvo pali Mel Gibson iz filma Braveheart i Bruce Willis iz Die Hard serijala (?). Svi onu su obični ljudi koji u neobičnom okruženju i pod pritiskom istorijskih događaja evoluiraju u velike i značajne ličnosti koje će svoje sunarodnike povesti putem slobode.
- Sovjetske snage se sastoje od: vojne policije, redova, narednika, snajperista, specijalaca, helikopterskih jedinica sa Hind i Kammov helikopterima, oklopnih jedinica, minobacačkih jedinice, itd.
- Kako budete prolazili kroz igru primetićete da će grad postepeno propadati, zgrade će oronuti, a ruševina će biti sve više i više.
- Muziku je komponovao Jesper Kyd, a izvodi je mađarski radio hor.
- Sovjeti će maksimalno upotrebiti svoju propagandu ne bi li ubedili Amerikance da je to što rade u stvari za njihovo dobro, pa ćete moći da vidite ruske plakate nasred Times Square-a.

oslobodioci će (po naređenju) napredovati ka neprijatelju uživajući vašu vatrenu podršku - što vam daje upotrebljivu stratešku prednost. U ovim situacijama na scenu stupa fantastičan timski AI. Vaši borci su više nego sposobni da se sami staraju o sebi i što me je potpuno oduševilo, mogu da idu na sva ona mesta na koja možete i vi. Mogu svuda da vas prate i svuda da se popnu. Kada se kreću ka neprijatelju to čine u realističnom maniru čuvajući svoj život, a ukoliko se ukaže potreba sami će se pregrupisati i potražiti zaklon. U nekim misijama moraće da izdrže vrlo ozbiljne napade sovjetskih helikoptera - u jednom takvom napadu sam bio siguran da će svi izginuti, a oni su se tako vešto sakrili (ispod nadvožnjaka) da ih je većina preživela. Ovo je prvi put, od igre HALO, da sam praktično oduševljen kako funkcioniše timski AI, a najbolje od svega je da saborce baš vi kontrolišete. Neprijateljski AI je potpuno svestan svog okruženja i na višim nivoima težine će predstavljati pravi izazov. Hm, kako igara bez problema sa AI-jem ima jako malo i ovde se pojavljuju manji propusti - ruski vojnici me nekoliko puta nisu primetili iako su to morali učiniti, a pojedini oslobodioci bi se povremeno našli na pogrešnom mestu u pogrešno vreme. Međutim, ovi problemi se pojavljuju retko i u globalu ne smetaju.

Težina igre je dobro uravnotežena i postepeno se povećava. Početne misije na kojima nema mnogo neprijatelja nisu preteške, ali kako se situacija komplikuje Sovjeti će uvoditi nove snage, oklopna vozila poput APC-a, tenkova i borbenih helikoptera. Samim tim i broj dobro utvrđenih neprijateljskih vojnika će rasti, a okršaji će postati intenzivniji i samim tim privlačniji.

Neka rešenja u domenu samog dizajna igre su mi popriličnoo zasmetala. Kao prvo dizajn nivoa nije u dovoljnoj meri konzistentan. Na nekim mapama imate autentičan osećaj učestvovanja u žestokim okršajima u urbanom okruženju, dok su druge pak klaustrofobične i linearne, pune nevidljivih zidova i drugih dizajnerskih rešenja koje srećemo samo u niskobudžetnim naslovima.

Druga stvar koja mi se nije dopala jeste činjenica da se igra manje-više odvija u vrlo sličnim okruženjima; vremenske prilike se mogu promeniti i izgled vašeg lika može pomalo varirati, ali u najvećem delu igre okruženja su jako slična. Osim toga modeli likova oslobodilaca se svode na tri, četiri različite face, a ni sovjetski vojnici nisu raznovrsniji. Verujem da bi veći arsenal u ovoj situaciji popravio stvar - možda neki američki modeli oružja da pariraju preovlađujućem ruskom naoružanju. Osim Colt-a nijedno drugo američko oružje nisam primetio.

Dizajnerima je pošlo za rukom da malo osveže stvari uvođenjem nekoliko solo atentata a la Hitman, u kojima naš junak mora da se neopaženo uvuče u neprijateljske redove i eliminiše neku VIP facu. Akcija će biti dinamična i dovoljno izazovna da vas prikuje za stolicu. Na to će sigurno uticati i priča koja se razvija odličnim tempom i što budete veštiji u komandovanju svojim borcima,više ćete se navlačiti.

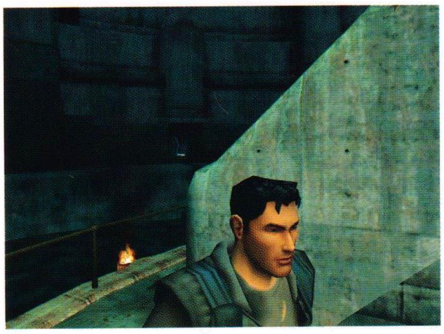
Što se tiče grafike teško da bi Freedom Fighters mogli častiti epitetima veličanstvena, zadivljujuća, itd. Igru pokreće modifikovani kôd igre Hitman 2 koji očigledno ima ograničenja (nije više u cvetu mladosti). Modelima fale poligoni, a ni svetlosni efekti niti senke nisu baš da se raspametite. Ipak partikl efekti i još po koji vizuelni trik će biti dovoljni da zadovolje većinu. Jedan od aspekata u kojima ovaj unapređeni Hitman 2 kôd blista je rag doll fizički model - mada u nekim sekvencama imam osećaj da je malo previše naglašen.

Muzika je specijalno pisana za ovu igru i jedino što mogu da kažem jeste - veličanstveno. Melodije koje podsećaju na slavne dane Sovjetskog Saveza podižu atmosferu igre na jedan viši nivo. Zavisno od akcije na ekranu i muzika će menjati tempo. Sinhronizacija je profesionalno odrađena, emotivna je i autentična u dovoljnoj meri da efektno obogati priču.

Na kraju moram reći da PC verzija nema podršku za multiplayer, što se najverovatnije može objasniti željom razvojnog tima da igru izda na više platformi istovremeno. Ovo svakako negativno utiče na ukupnu vrednost naslova i ostavlja nam tek da zamišljamo kako bi bilo igrati Freedom Fighters u MP modu. Pa ipak verujem da nam single-player sa svojim kvalitetima može pružiti neku utehu. Nakon svega nije mi teško da sebe zamislim kako ponovo igram FF i to na višem nivou težine.

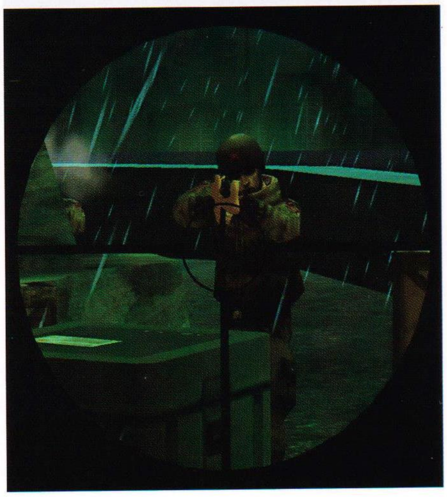
Po mom skromnom mišljenju originalnost i odlična zabava koji krase ovaj naslov su sasvim dovoljna preporuka svakom igraču koji traži zanimljivu i intenzivnu akciju. Pa neko valjda mora da se potrudi da očuva američki način života; gibanica sa jagodama, masna pica, Yankee-ji i Calvin Klein nisu više u opasnosti... bar dok je igram Freedom Fighters.

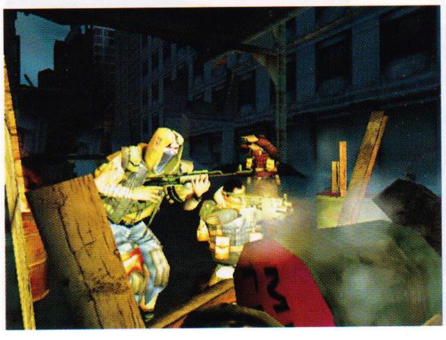
Uroš Jojić



"DA LI STE NEKADA KAO SUPERHEROJ IMALI ZANIMANJE VODOINSTALATERA?"

"IGRU POKREĆE MODIFIKOVANI KÔD IGRE HITMAN 2 KOJI OČIGLEDNO IMA OGRANIČENJA)"





Ocena

PLUS Originalnost, zarazna i tečna akcija, odličan interfejs, nelinearni elementi, odličan AI, muzika i sinhronizacija,

MINUS Pojedini nivoi klaustrofobični i linearni, igrivost se povremeno ponavlja, nema multiplayer, igru završavate za oko desetak sati igranja.

BAGOVITOST Gluposti tu i tamo

UHODAVANJE Osrednje

THE GaMe® 86%

VRLO DOBRO

ONCE UPON A KNIGHT

Platiš jedan, dobi'š dva

Izgleda da je "trendy" da razvojni timovi iskazuju svoj talenat time što će u nove projekte uključivati elemente iz više žanrova. Primer razvojnog tima Reality Pump (radio je svemirski RTS Earth 2150) je očigledan; umesto da se drže okvira jednog igračkog žanra, oni su odlučili da se malo poigraju i naprave nešto sasvim drugačije. Saradnja sa Atari-jem je izrodila jedan ambiciozan projekat, mešavinu RTS-a i RPG-a pod imenom Once Upon a Knight. U početku je bilo predviđeno da se igra zove KnightShift, ali je zbog nekih pravnih zavrzlama ime promenjeno.

■ Game info

IZDAVAČ Atari
RAZVOJNI TIM Reality Pump Studios
ŽANR RTS/RPG
SAJT IGRE http://www.knight-shift.com/
MINIMALNA KONFIGURACIJA PII 733MHz , 128MB RAM, 16MB Grafika
PREPORUČENA KONFIGURACIJA PIV 1200MHz, 256MB RAM, 32MB Grafika
BROJ CD-ova 2

Igrači se nalaze u ulozi mladog, harizmatičnog princa John-a, koji dugo vremena živi u strepnji jer se zli čarobnjak nameračio da ga kidnapuje i preuzme vlast nad zemljom. Iznenadivši ga jednog dana, zlotvor je uspeo da prevari mlađanog heroja i da ga zarobi stavivši ga u prilično gadan kavez. Želeći da ubije John-a zli čarobnjak se mašio magije, ali greškom baca pogrešnu magiju (a greška se dogodila jer je prilikom samog čitanja magičnih reči vetar okrenuo list knjige i on je pročitao pogrešnu stranu). Spletom neverovatnih okolnosti, John će biti teleportovan u svoju domovinu. Put povratka na presto će biti prepun raznih opasnosti, ali sa vašim veštinama i uz pomoć nekoliko lojalnih prijatelja bićete na domak osvajanja cilja.

Đuska u lokalnom disko klubu traje do duboko u noć.

Once Upon a Knight vam daje solidan izbor single-player kampanja, nekoliko skirmish mapa, RPG mod (koji se takođe može igrati i u Co-op-u), ili ako više volite možete uživati i u multiplayer mečevima (preko LAN-a ili Internet-a) u klasičnom RTS fazonu. Svaki od njih je na svoj način zanimljiv. Donekle loša vest je da je single-player kampanja prvenstveno optimizovana za RTS, jer su svi RPG elementi maksimalno ublaženi. To između ostalog znači da ne možete slobodno manipulisati veštinama i opremom svojih likova (recimo, nemate inventar u RTS modu). Oni mogu sami da se opreme raznim predmetima koje ste vi pokupili usput i automatski stiču iskustvene poene napredovanjem kroz igru. U svakom slučaju očigledno je da je Once Upon a Knight praktično sastavljan iz dve igre. Jedna se igra kao RTS, a druga kao RPG; spajanje ova dva žanra je uspeh vredan pažnje. Ako na to dodamo veliki izbor likova, magija i zadataka znajte da ćete imati čime da se zanimate.

"ONCE UPON A KNIGHT VAM DAJE SOLIDAN IZBOR SINGLE-PLAYER KAMPANJA, NEKOLIKO SKIRMISH MAPA, RPG MOD (KOJI SE TAKOĐE MOŽE IGRATI I U CO-OP-U), ILI AKO VIŠE VOLITE MOŽETE UŽIVATI I U MULTIPLAYER MEČEVIMA (PREKO LAN-A ILI INTERNET-A) U KLASIČNOM RTS FAZONU."

Magija na delu...

■ Razvojni tim

Reality Pump je poljski razvojni tim, sa sedištem u Krakovu i posluje u sklopu nemačke producentske kompanije Zuxxez. Do sada je radio na nekoliko zanimljivih naslova: Earth 2140, Earth 2150: Escape from the Blue Planet, Earth 2150: The Moon Project, Heli Heroes, World War III: Black Gold. Najnoviji projekat im je World War II: Panzer Claws. Ekipa koju čini nekih 25 ljudi je upravo završila rad na igri Once Upon a Knight.

Cela priča u igri se odvija u stilu simpatične dečije bajke koja je obogaćena sa mnogo Disney-jevskih elemenata. Da li sam to rekao simpatične? Hm, pa zavisi šta volite. Moram da pomenem da su scenario i misije pomalo naivni za moj ukus (u prevodu nema dovoljno krvi... - Prim.Ur.). Isto se može reći i za razvoj priče koji je u oba moda prilično površan. Sve se svodi na pronalaženje artefakta, pružanje pomoći ugroženim seljanima i kasapljenje čudovišta. Da li vam ovo zvuči impresivno? OK, tačno je da o ukusima ne vredi raspravljati, zato verujem da će se mnogima ovakav

"...VAŠ OSNOVNI RESURS JE MLEKO?!? DA BAŠ OBIČNO MLEKO..."

način igranja i svideti - zašto da ne.

Once Upon a Knight ima nekoliko pozitivnih strana koje je čine vrednim vaše pažnje. Za divno čudo igranje je prilično jednostavno, pa ćete zahvaljujući intuitivnom i prostom interfejsu vrlo brzo proniknuti u male tajne igranja. U RTS kampanji ne morate da se bakćete sa mikromenadžmentom, usavršavanjem tehnologije i sličnim "smaranjima". Sve, počev od građenja i usavršavanja likova do borbe i kontrole jedinica je krajne pojednostavljeno. Kako budete osvajali sela moraćete da vodite računa tek o nekoliko osnovnih stvari, što će biti preduslov za ojačavanje vojske. A sad jedna zanimljivost - vaš osnovni resurs je mleko?!? Da baš obično mleko. A da bi ga imali šta morate da radite? Naravno, da vodite slatke male kravice na ispašu kako bi se napapale zelene trave i vama dale što više litara mleka. Iako je jednostavna, Once Upon a Knight poseduje i neka interesantna rešenja u domenu upravljanja koje vredi istaći, a jedno od njih je i to da delu jedinica pre kretanja u napad možete narediti da se prikrade neprijatelju iza leđa i zauzme što bolji položaj. Zanimljivo, zar ne?

U RPG modu Once Upon a Knight po igrivosti dosta podseća na Blizzard-ov Diablo, a meni je lično evocirao uspomene na RPG naslov Evil Island: Curse of the Lost Soul kompanije Nival Interactive. I premda ova igra ne može da se pohvali raznovrsnošću (u smislu neprijatelja i predmeta) jednog Evil Island-a, osnovne postavke i kontrola likova su vrlo, vrlo slični. U RPG modu kretanje kroz glavnu priču će poprimiti drugačiji tok. Drugim rečima moći ćete da proigrate nekoliko poglavlja na vrlo izazovnim mapama. Za razliku od RTS moda, ovde ćete pre početka moći da "sredite" svoj lik, izaberete neku od klasa - varvarin, vitez, strelac, kopljanik, sveštenica i Amazonka čarobnjak. Odmah zatim ćete biti u stanju da raspodelite poene

■ Dodatni info

▶ Reality Pump je mlad poljski studio, koji je radio u okviru firme TopWare Interactive AG, a pre godinu dana ih je kupila nemačka kompanija Zuxxez, koja u svom sastavu ima desetak razvojnih timova mahom iz Istočne Evrope.

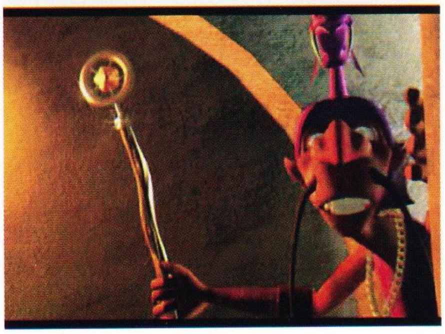
▶ U nastojanju da spoj dva različita žanra bude što manje primetan razvojni tim je obratio pažnju na nekoliko stvari: jednostavan i intuitivan interfejs koji će i početnicima omogućiti da se brzo i bez mnogo muke uključe u igru; poistovećivanje igrača i njegovog lika - pokušaj da se izbegne karakterističan RTS pristup u kom su likovi samo obični (zamenljivi) vojnici koji se jednostavno dopunjavaju novim jedinicama. Zbog toga su svi likovi u igri jedinstveni i na taj način se igrač za njih brzo i čvrsto vezuje. Igrač kontroliše malu grupu ljudi od početka do kraj igre i brine o njima.

▶ Humor koji imamo prilike da sretnemo u igri se kreće u rasponu od Šekspira do Monti Pajtona i definitivno se neće svideti svakom - ovoga su potpuno svesni i u razvojnom timu.

▶ Varvarin je jedan od likova u igri i potiče iz porodice koja se generacijama bavila samo sečenjem drva i građevinarstvom. Ovaj snažni lik koji odlično barata sekirom je ostao bez posla (kao drvoseča) pošto je u Severnoj Africi posekao sve što se poseći moglo. Pri padu poslednjeg debla stao je na neko uzvišenje i glasno viknu "Hurra!". Međutim lokalno stanovništvo ga nije najbolje razumelo i taj, sada pusti, kraj nazvalo Sahara... Eto ovakav tip humora se provlači kroz veći deo igre, pa vi vidite koliko je smešno.

▶ Tokom igre pojavljuju se i NPC likovi, a neki od njih su unikorn, zmaj, div, itd..

▶ Igru pokreće Earth-3 engine (u razvoju je od '99) koji je omogućio da se predmeti i objekti skladište u formatu matematčkih modela (Bezijerove krive, itd.) a ne kao poligoni što omogućava izuzetno visok nivo detalja i ne previše veliku hardversku zahtevnost.



Izgradnju novog zabavnog parka je omogućio svemoćni Princ

iskustva i to na harizmu, izdržljivost, baratanje mačem, blok, napad i veštinu dogovaranja (!!!).

I RTS i RPG mod imaju svojih jedinstvenih kvaliteta i biće vam interesantni... bar za neko vreme. Međutim pojava određenih problema u domenu AI-ja, i to u oba moda, ima tendenciju da umanji učinak zabavnog i izazovnog. U najvećem broju slučajeva neprijateljske reakcije na vaša dejstva su dobro osmišljene i inteligentne, ali se povremeno dešava da neprijatelj ne pruža podršku svojim vojnicima, pa će ovi biti potpuno napušteni i bespomoćni pri pokušaju da vam se suprotstave, iako se neprijateljsko (brojno) pojačanje nalazi vrlo blizu. Takođe sam primetio da neke jedinice (naročito Skeleton Archer) prestaju da se bore i odbijaju da se brane ako ih nekako saterate u bezizlaznu situaciju. Još jedan propust u AI-ju će vas možda i nasmejati - naime u nekim situacijama vaše jedinice neće znati koga od neprijatelja prvo da napadnu, pa će se raštrkati po mapi i bespotrebno ginuti u okršaju sa neprijateljima koji su daleko od vas, dok će se glavnina vaših snaga grčiti da odbije glavni neprijateljski napad. A šta tek da radite kada vam neki od dobro uvežbanih, iskusnih likova bezglavo poleti u okršaj iz kojeg se sigurno neće vratiti? Mada postoji opcija kojom možete da opozovete svog ludog heroja, ona retko kad uspešno funkcioniše. Sve ovo se prečesto dešava i kvari ukupan doživljaj.

Grafika je vrlo lepa, sa kvalitetnom animacijom likova, živopisnom i detaljnom pozadinom, dok vas raznovrsne magije živih boja prosto mame da u njima uživate. Već znate da se svetlosni efekti i efektne senke najbolje vide prilikom bacanja magija, pa je tako i ovaj put. Evidentno je da je razvojni tim znao kako najbolje upotrebiti piksel šejdere. Uz to u igri ćete videti i sneg i kišu, kao i za oko prijatnu smenu dana i noći. Treba reći da Once Upon a Knight možete igrati i na visokoj rezoluciji (1600x1200). Nigde tokom igre nisam naišao na neki bag ili drugi problem u samom engine-u igre, koji bi se negativno odrazio na opšti utisak (osim već spomenutog AI-ja).

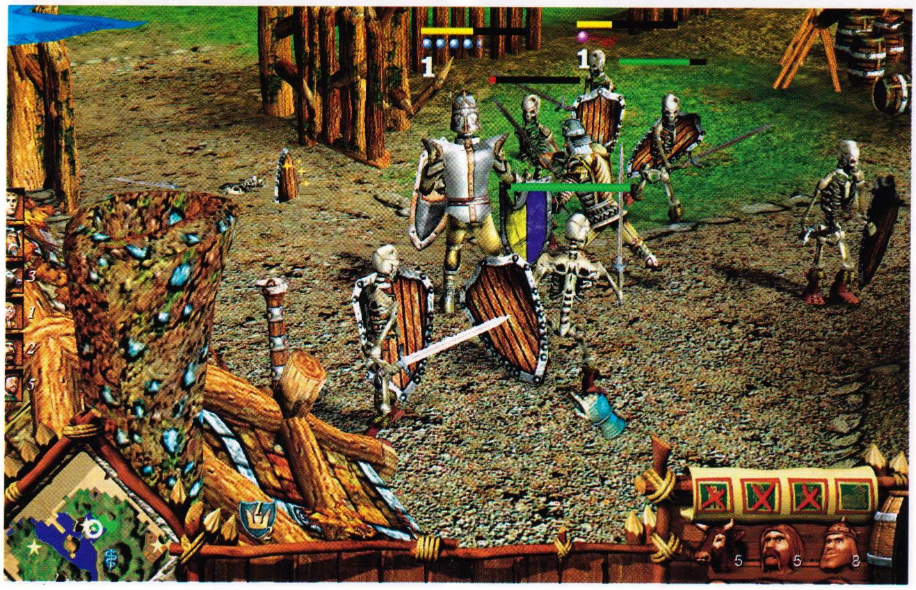
Zvuk je odličan, a solidna i izražajna sinhronizacija samo pojačava ugođaj. Muzičke teme koje se provlače kroz igru fino se slažu sa radnjom i smenjivaće se zavisno od dešavanja na ekranu.

Ljubitelji multiplayer-a će moći da se dobro zabave sa ovim naslovom, jer nudi pregršt modova i u RTS i u RPG delu igre. Po mnogima najbolji aspekt multiplayer-a je co-op mod. Iskombinujte veštine, jedinice i odredite pravu taktiku i luda zabava po brojnim mapama vam je garantovana.

Razvojni tim Reality Pump je ovim naslovom pokazao veliku dozu hrabrosti, jer ipak ovakvu kombinaciju ne viđamo svaki dan. Igra vam pruža zanimljiv RTS doživljaj, ali i zadovoljstvo RPG igranja koje povremeno zna da bude jako zarazno. Svakako da bi nam bilo draže da problemi sa AI-jem ne postoje, ali verujemo da bi odgovarajući peč to mogao lako da razreši. Ni veći broj protivnika ne bi štetio ukupnom doživljaju.

Jedan naslov, dva različita tipa igre i raznovrsne opcija će svakako biti po ukusu mnogih, što verovatno predstavlja i njegovu najveću vrednost. Zato ljubitelji RTS-a i RPG-a krenite put prodavnica i nabavite ovaj zanimljiv miks, svideće vam se.

Uroš Pavlović



Ocena

PLUS Zanimljiva mešavina RTS-a i RPG-a, obožavaocima Diablo-a i

MINUS Problemi sa AI-jem; priča previše naivna (fali joj malo boljeg humora); neodovljno raznovrsni neprijatelji

BAGOVITOST Gluposti tu i tamo

UHODAVANJE Brzo

The GaMe® 70%

SOLIDNO

SIM CITY 4: Rush Hour

Beograd nije jedini grad u kome saobraćajni špic traje 24 sata

Sim City 4 je u ovom momentu bez sumnje jedna od najboljih upravljačkih simulacija na tržištu. Razvojni tim Maxis (stoji iza svih Sims naslova) je vrlo brzo posle izlaska SC4 sebi postavio novi cilj - približiti igračima komplikovan gradski tranzitni sistem. Drugim rečima igračima se ponovo daje pregršt novih opcija pa će između ostalog moći da ulaze u vozila i izvršavaju razne zadatke s njima. Dodato je preko sto novih zgrada (videćete potpuno nove fasade kao i nove građevine), a tu je i mogućnost da svom kraju date neko svoje ime, da sami nazovete ulice, avenije i placeve, itd. Naravno ni elementarne nepogode nisu zaboravljene (kako prirodne, tako i one para-normalne), pa će gradonačelnik isfrustriran svakodnevnim zahtevima nezahvalne populacije moći da uzvrati udarac.

Game info

IZDAVAČ Electronic Arts
RAZVOJNI TIM Maxis
ŽANR Upravljačka simulacija
SAJT IGRE http://www.eagames.com/official/sc4_rushhour/rh_home.jsp
MINIMALNA KONFIGURACIJA PIII 500MHz , 128MB RAM, 32MB Grafika
PREPORUČENA KONFIGURACIJA PIII 850MHz, 256MB RAM, 64MB Grafika
BROJ CD-ova 1

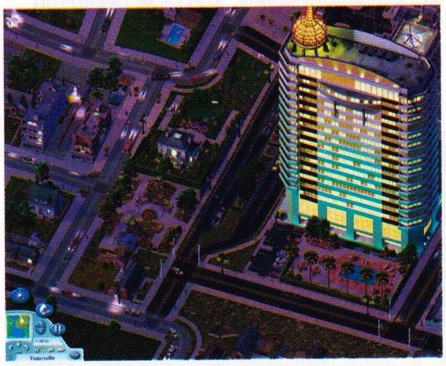
Kao i do sada podizanje grada od nule i uspešno upravljanje njime je dugotrajan i zahtevan proces, opterećen bezbrojnim problemima. U suštini Sim City 4: Rush Hour nosi sve one elemente koji su nam poznati iz originalne igre, što znači da će vam kao gradonačelniku osnovni zadatak biti da vodite računa o činiocima koji su vitalni za funkcionisanje urbane sredine. Dakle, pod vašim budnim okom će biti praktično sve - od zdravstva i obrazovanja, preko saobraćaja, pa do uvek bitnih finansija. Za razliku od Sim City-ja 4, skup dodatih misija donosi bitna unapređenja u sferi izgradnje i kontrole transportnog sistema. Menadžment saobraćaja je sada kompleksniji i igrači sada imaju mogućnosti da usavrše puteve, pruge, autoputeve, itd. Još je važnije da možete pristupiti svakom vozilu u svom gradu, bez obzira da li se ono nalazi na kopnu, moru ili u vazduhu. A to je bitno iz više razloga. Kao prvo igrači mogu lično da posete bilo koju lokaciju na mapi i provere kako funkcioniše saobraćaj, Drugo, imajući vozila na raspolaganju vama je lakše da učestvujete u velikom broju misija i da zaradite novac kao i da uvećate svoju popularnost među stanovništvom.

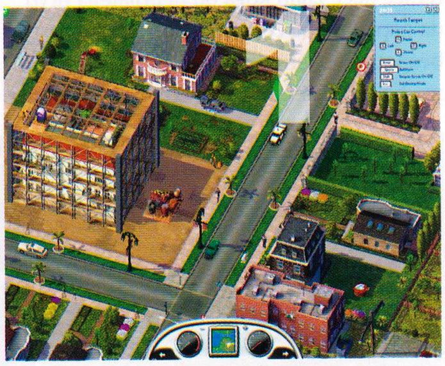
Međutim korišćenje vozila ima i svojih negativnih strana koje vas mogu dovesti u nekoliko frustrirajućih situacija. Radi se o tome da ćete voženći se po gradu sretati i druga vozila, koja će se pojavljivati i nestajati onda kada se tome najmanje budete nadali. Očigledno je da njihovo kretanje ograničeno kako ne bi previše opterećivali i ovako detaljno okruženje. O čemu se god radilo, iznenadno pojavljivanje vozila može dovesti do sudara, što će vas sprečiti da ostvarite zacrtani cilj.

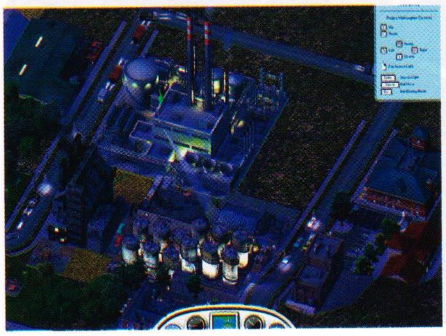
Da li vas zanima kakve sve misije možete da očekujete? U najvećem broju slučajeva dobićete policijski auto i krenućete u rešavanje ubistava, pljački, ponekad u lokalnu akciju prisluškivanja i slično. S vremena na vreme sleduju vam i veća uzbuđenja poput letenja u policijskom helikopteru u poteri za odbeglim kriminalcima. Još je bolji štos kada izgradite TV ili radio stanicu pa izveštavate uživo iz helikoptera. I to nije sve... Možete da upravljate vozovima, čamcima, avionima, đubretarskim kamionima, vatrogasnim kamionima, kombijima za bekstvo, tenkovima i ko zna čime još. Ne bojte se, niste u obavezi da stalno radite za policiju. Možete raditi i za lokalnu mafiju ili učestvovati u mnogobrojnim neutralnim zadacima. Za ovako širok izbor

Dodatni info

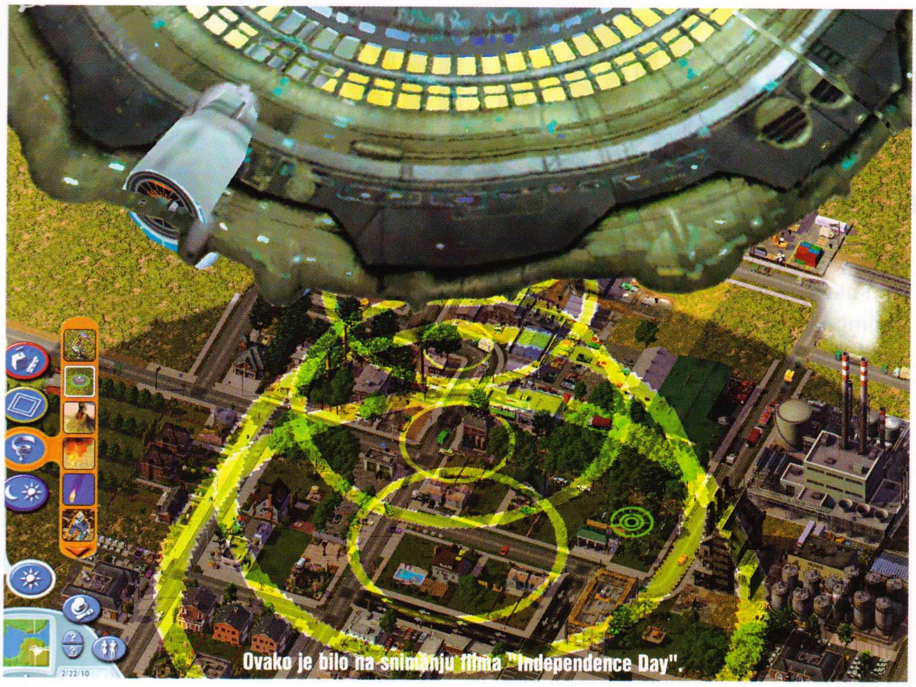
- Osnovna ideja iza ovog skupa dodatnih misija se nalazi u činjenici da je jako veliki broj obožavalaca tražio da se u igru uvede saobraćaj i transport, kako bi grad počeo da "diše" (njihov originalni izraz). A kako ne slušati najvernije igrače.
- Sami birate da li želite organizaciju saobraćaja kroz dvosmerne ili jednosmerne ulice, postavljate mostove na mesta za koja procenite da su najopterećenija (hm, vodite računa da budu iznad vodenih površina...).
- Uz pomoć Route Query alata možete na mapi grada proveriti na koji način vaši Simsi putuju na posao, gde se prave uska grla u saobraćaju i shodno tome praviti dodatne planove za rasterećenje saobraćajnica.
- Ukoliko saobraćajne nesreće postanu učestale znaćete da je vreme da učinite nešto i rasteretite saobraćaj pre nego vam rejting značajnije padne.







Ako želite da srušite neku zgradu, uradite to ovako.



Ovako je bilo na snimanju filma "Independence Day".

mogućnosti razvojni tim svakako zaslužuje sve pohvale. Hm, sve ovo me čak povremeno podseća i na GTA: Vice City.

Kako god posmatrali ovaj novi "fazon" sa vožnjom po gradu donekle ublažava krutost i težinu koju je imala originalna igra. Na primer u Sim City-ju 4 dostići stabilnu i produktivnu ekonomiju je bio vrlo težak zadatak. Ali uspešnim završetkom arkadnih misija možete zaraditi i do 70,000$ i tako potpomoći budžet grada. Završavanjem misija takođe dobijate pristup boljim zadacima, vozilima i zgradama. Ako se sećate na početku sam spomenuo da ove dodatne misije donose oko stotinjak novih zgrada i objekata; među njima su i pista za vatrogasne avione (poput Kanadera), obrazovne ustanove, luksuzne policijske stanice, novi mostovi, itd.

Imajući u vidu da se ovde radi o dodatnim misijama od grafike nismo ni očekivali ništa značajno novo - znači uglavnom sve je kao i u originalnoj igri. Ipak ima i novina, odnosno animacija novih elementarnih nepogoda (naročito da vidite šta "mali" brod vanzemaljaca može da učini), novih zgradica i još ponekih stvari. Postoji i opcija da se pri građenju primene savremeni evropski arhitektonski stilovi, pa možete izgraditi solitere po ugledu na one u Nemačkoj ili Engleskoj. Ipak jedan problem se provlači još od originala, a to je kilavi broj frejmova, što naročito dolazi do izražaja kada je na ekranu veliki grad koji živi na svakoj ulici.

Slično grafici, ni zvuk ne odstupa mnogo od originala, dodati su novi zvukovi koji karakterišu određena vozila i koji se dobro uklapaju u Sim City 4 svet.

Maxis svakim novim projektom pomalo pomera granice, pa je i ovom upravljačkom simulacijom uveo neke novine koje su obogatile originalnu igru i učinile je zanimljivijom. Novi sistem sa vozilima nije bez nedostataka, ali je dovoljno zanimljiv i zabavan da dostojno nosi ime jednog od najpopularnijih serijala u istoriji kompjuterskih igara..

Uroš Pavlović

Neobična pojava je oduševila sve građana Vadarsville-a.

Razvojni tim

Maxis je jedna od najzaposlenijih developerskih kompanija ako ni po čemu drugom onda po tome što radi igre iz večitog Sims serijala. Do sada su uradili 9 Sims igara samo za PC platformu, a s obzirom da je to najprodavanija igra svih vremena cenimo da je kompanija jedna od uticajnijih. Maxis sada u stvari predstavlja odeljenje velikog EA-ja koje se bavi razvojem Sims igara. Osnivači kompanije Maxis (1987) su Will Wright i Jeff Braun, a prvi Sim City za PC i Mac je izašao 1989. godine. Ostalo je istorija.

Dodatni info

NEKE OSNOVNE KARAKTERISTIKE IGRE:

- Kontrola nad vozilima - preuzmite kontrolu nad kolima, helikopterima, avionima i čamcima kako bi se borili protiv kriminala ili učestvovali u saniranju nesreća. Uključite policijsku sirenu i krenite u poteru za pljačkašima i kradljivcima kola, ili helikopterom pratite akciju hvatanja kriminalaca iz vazduha.
- Saobraćaj - ubrzajte transport postavljanjem jednosmernih ulica u San Francisku, konstruisanjem širokih avenija u Njujorku, uspostavljanjem sistema feribota u Sijetlu, sistema nadzemnog metroa u Čikagu ili pak brzih jednotračnih vozova u Tokiju. (brze pruge i gradnja metroa u Beogradu bili bi preveliki zalogaj čak i za veterane, pa Maxis nije ponudio ovaj scenario)
- Više od sto novih građevina - železničke stanice, svetionici, zgrade za prihvat feribota i još mnogo toga što do sada niste videli.

Mape i alati - pratite razvoj saobraćaja tokom dana i isplanirajte najekonomičnije kretanje za vaše Simse.

- Dajte svoj lični pečat - postavljajte znakove na ključnim lokacijama u vašem gradu, obeležite i definišite naselja, blokove i zanimljiva mesta. Dajte imena ulicama, putevima, planinama, rekama i jezerima kako bi vaš grad zaista i bio vaš.
- Novi stil - ukoliko ne želite da iskoristite istorijska arhitektonska rešenja Čikaga 1890-ih, Njujorka 1940-ih ili Hjustona 1990-ih, probajte sa ultra modernom arhitekturom savremene Nemačke.

Ocena

PLUS Nove zgrade, arhitektonski stilovi, nesreće, tranzitni sistem se može kontrolisati.

MINUS Upravljanje vozilima može da bude frustrirajuće, visoki hardverski zahtevi.

BAGOVITOST Bez bagova

UHODAVANJE Brzo

The GaMe® **81%**

VRLO DOBRO

F1 Challenge 99 - 02

Poslednje izdanje formule 1 na PC-ju

Da su trke formule 1 jedan od najskupljih sportova koji postoji to smo znali, ali da je i licenca koju neki izdavač treba da plati ako želi da radi igre na tu temu toliko skupa da čak jedan Electronic Arts ne može (ili ne želi) da je plati, to je već novost... i to tužna. Ovo u prevodu znači da se u skorijoj budućnosti ne mogu očekivati novi licencirani F1 naslovi iz ovog giganta, te da je ova kompilacija četiri poslednje sezone nazvana F1 Challenge 99-02 ujedno i njihov poslednji trkački naslov na temu formule 1. Ova vest će sigurno rastužiti mnogobrojne obožavaoce najbržeg cirkusa na svetu, jer sada na tržištu ostaje samo Geoff Crammond-ov Grand Prix serijal. Kako god, poslednje EA izdanje u sebi sjedinjuje četiri sezone, donosi poboljšanja u pojedinim aspektima igre, a što je najbolje sve to staje na samo jedan cd. Igru je radio engleski ogranak EA-ja što mi s obzirom na popularnost ovog sporta u Evropi zvuči sasvim logično.

■ Game info

IZDAVAČ Electronic Arts
RAZVOJNI TIM EA Sports
ŽANR Trkačka simulacija
SAJT IGRE http://www.easports.com/platforms/pccd/home.jsp
MINIMALNA KONFIGURACIJA PII 450MHz , 128MB RAM, 16MB Grafika
PREPORUČENA KONFIGURACIJA PIII 1000MHz, 256MB RAM, 32MB Grafika
BROJ CD-ova 1

F1 Challenge 99 - 02 vam daje mogućnost da proverite u svoje "šoferske" kvalitete na 17 najpoznatijih staza, da upravljate sa 44 različita bolida i da postanete član jednog od četrnaest trkačkih timova. U svakom trenutku se možete takmičiti u bilo kojoj sezoni, na bilo kojoj stazi i sa bilo kojim bolidom; nemate nikakvih ograničenja. Ako ste već igrali neku od EA simulacija formule 1, onda vam ni ova neće biti strana. Od režima, u igri su prisutna 3 za jednog igrača: Race, Test Day i Championship i multiplayer. Ruke su vam odrešene, kako u smislu izbora tima, vozača i bolida, tako i u onom više tehnički orijentisanom aspektu. Praktično sve je podložno dodatnom podešavanju: od jednostavnog izbora guma, preko odnosa brzina, pa do tvrdoće amortizera i napadnih uglova prednjih i zadnjih spojlera. Mnoge od ovih stvari su kao i uvek rezervisane samo za prave poznavaoce materije koji tačno znaju šta čemu služi, dok će se većina nas zadovoljiti sa unapred definisanim parametrima; za nas je ipak glavno uživanje u vožnji. Što se početnika tiče, oni ne trebaju da čačkaju po parametrima, ali treba da znaju da će pri vožnji imati svestranu pomoć kompjutera.

Kakva su iskustva? Ništa revolucionarno novo reklo bi se - najvažnija stvar u ovakvim igrama je uspostaviti dobru ravnotežu između autentičnosti i igrivosti, kako se igrači ne bi brzo isfrustrirali kompleksnošću simulacije. Staze su apsolutno autentične i odgovaraju svojim originalima do najstinijih detalja, bez obzira na sezonu, a bolidi se takođe razlikuju zavisno od tima i sezone koju vozite. Osnovni preduslov za bilo kakav dobar rezultata je praksa i samo praksa. Kada skapirate da ste spremni možete proći kvalifikacije i spremni ste za trku. Zanimljiva novina ovde je uvođenje kruga za zagrevanje pre samog starta, koji pojačava osećaj i ubrzava adrenalin.

Realnost je reč koja na adekvatan način opisuje trke. Počev od samog starta na kom će se dešavati da se nekoliko bolida ispred ugasi u odsudnom trenutku, pa ćete se u želji za što boljim startom zaku-

" U SVAKOM TRENUTKU SE MOŽETE TAKMIČITI U BILO KOJOJ SEZONI, NA BILO KOJOJ STAZI I SA BILO KOJIM BOLIDOM; NEMATE NIKAKVIH OGRANIČENJA."

Jaguar u brišućem letu prolazi ispod Tojote (reklame).

Ko bi rek'o da je Monte Karlo toliko brdovit. Na TV-u izgleda sasvim drugačije.

Prejak gas i kočnice koje blokiraju - malo okretanja nije na odmet.

" PRETICANJE SUPARNIKA NIJE UVEK LAKO, PRVENSTVENO ZBOG AI RUTINE KOJA ČINI MI SE BOLJE ODRAĐUJE POSAO."

cati u njih i izgubiti dragoceno vreme (ako isključite neuništivost ostaćete bez prednjeg spojlera i gotovi ste...), pa do gužve koja se pravi na oštrim krivinama i šikanama u kojima se često desi da neko izleti sa staze. Ponašanje bolida zavisi od uslova na stazi ali i od njegovog "zdravlja", pa se mora obratiti posebna pažnja pri kiši, dok je vožnja pod ekstremnijim uslovima (monsoon) praktično nemoguća, jer i malo jače dodavanje gasa zanosi zadnji deo i izbacuje vas sa staze. Takođe, treba da znate da je oštećen bolid skoro nemoguće držati na stazi, pa je odlazak u boks neminovan.

Interfejs je kompleksan i sadrži više nego što nam treba za uživanje u igri, no navika čini čuda Kontrole preko tastature, iako nisu najbolje rešenje, su sasvim intuitivne, a imate mogućnost i sami da redefinišete svaki taster.

Preticanje suparnika nije uvek lako, prvenstveno zbog AI rutine koja veoma dobro odrađuje posao. Na srednjim i višim nivoima težine, protivnici će se kretati idealnim putanjama pri ulasku u krivinu, ili će vas znalački sprečavati da ih obiđete, pa će ponekad morati da se pristupi prljavom triku; velikom brzinom se suparniku približite na ulasku u krivinu i malo ga čuknete u zadnji levi ili desni kraj, što će ga efikasno zarotirati i izbaciti sa staze, a vi ste evo za jedno mesto bliži vrhu. Naravno, ovaj trik uspeva samo ponekad, pa osim što možete biti kažnjeni može se desiti da i vi izletite sa staze zajedno sa "žrtvom". Nemojte se iznenaditi ako vam suparnici "slučajno" vrate istom merom.

Grafika je unapređena, pa sa maksimalno pojačanim detaljima bolidi izgledaju za nijansu lepše i ostavljaju utisak da su sastavljeni od više poligona. Staze su prilično detaljne, pa se pri sporoj vožnji lepo vide sitne neravnine i eventualni otpaci na asfaltu. Pozadina je uglavnom korektna; pesak, trava i drveće (u Monte Karlu sâm grad) su manje detaljni od staze, ali ko je u stanju da pri 300km/h uopšte i primeti busenove trave koji se njišu u pravcu vetra. Specijalni efekti su dorađeni (koriste se partikl efekti). Vremenske (ne)prilike su bitan faktor u igri i odlično su predstavljene; pri sunčanom vremenu na bolidu će se ocrtavati divne refleksije okoline, dok će po kiši svi objekti poprimiti sivu i sumornu boju. Kamera pokriva trku iz dosta uglova, mada su samo neki od njih zaista upotrebljivi. Efekti štete su vidljivi pa će pri sudarima ili izletanjima sa staze leteti delovi bolida, najčešće spojleri i gume. Jedina stvar koja mi se nije dopala kod grafike je da iz nekoliko uglova bolid izgleda kao da klizi po stazi. Bez obzira na to, grafika je vrlo dobra.

Zvuk je u odnosu na prethodnike unapređen, pa sad bolidi zvuče uverljivije i manje piskavo, a zvučni prostor je efikasno definisan, pa ćete uvek znati kada vam se približava suparnik i sa koje strane hoće da vas pretekne. Iako je zvuk motora ponekad previše direktan, ne mogu da ga kritikujem jer nikad nisam seo u bolid i provozao jedan krug.

Na kraju ostaje da se nadamo da će EA uspeti da ponovo nabavi licencu i nastavi da pravi odlične simulacije formule 1. Ovo izdanje pored svih svojih kvaliteta kao što su grafika, autentičnost, zvuk i raznovrsnost u smislu mogućnosti podešavanja svih relevantnih stvari, hvata malo i na sentiment, jer je po svemu sudeći poslednje EA izdanje sa ovom temom. Svi ljubitelji formule na PC-ju koji imaju starije EA igre neka nabave i ovu jer će dobiti proverenu stvar u lepšem i kvalitetnijem pakovanju.

Zvezdan Obradović

Razvojni tim

EA Sports predstavlja odeljenje Electronic Artsa koje se bavi kreiranjem sportskih simulacija. Electronic Arts predstavlja jednog od najvećih ako ne i najvećeg nezavisnog developera i izdavača na tržištu video igara. Kompanija je do sada dobila preko 700 priznanja za svoje igre za sve postojeće platforme. U protekle četiri godine čak više od 50 EA naslova je prodato u preko milion komada svaki, što je izuzetan uspeh, a njihovo visoko mesto na tržištu se ogleda i u bruto prihodu za 2002. godinu koji iznosi 1.7 milijardi dolara. U EA radi oko 3,600 ljudi, koji su zaposleni u predstavništvima širom sveta. EA Sports je najpoznatiji po sledećim naslovima (serijalima): FIFA, NBA, NHL, NASCAR, F1.

Dodatni info

DA SE PRISETITE KOJI SU TIMOVI I VOZAČI UČESTVOVALI U ŠAMPIONATU 1999. GODINE.

- McLaren - Hakkinen, Coulthard
- Ferrari - M. Schumacher, Irvine
- Williams - Zanardi, R. Schumacher
- Jordan - Hill, Frentzen
- Benetton - Fisichella, Wurz
- Sauber Petronas - Alesi, Diniz
- Arrows - De la Rosa, Takagi
- Stewart - Barrichelo, Herbert
- Prost - Panis, Trulli
- Minardi - Badoer, Gene
- British American Racing - Villeneuve, Zonta.

- Godinu dana kasnije u trke formule 1 se uključio i Jaguar, a tri godine kasnije u sezoni 2002. pojavili su se i Renault i Toyota.

PRED TRKU NA HUNGARORINGU (ZA NEKI DAN) U OVOGODIŠNJEM ŠAMPIONATU FORMULE 1

NA PRVA TRI MESTA U KONKURENCIJI VOZAČA SU BILI:

- 1. Michael Schumacher sa 71 poenom, vozi za Ferrari.
- 2. Juan Pablo Montoya sa 65 poena, vozi za Williams-BMW
- 3,. Kimi Raikkonen sa 63 poena, vozi za McLaren-Mercedes.

U KONKURENCIJI KONSTRUKTORA TABELA SA PRVA TRI MESTA JE SLEDEĆA:

- 1. Ferrari sa 120 poena
- 2. Williams-BMW sa 118 poena
- 3. McLaren-Mercedes sa 103 poena

- Davne 1999. godine najviše pobeda u sezoni je imao Mika Hakkinen (5), onda Eddie Irvine (4), a Frentzen, Coulthard i Schumacher su imali po dve pobede. Te sezone prvi je naravno bio Hakkinen, dok je Schumacher završio tek na petom mestu. I pored toga Ferrari je pobedio u konkurenciji konstruktora ispred McLaren-Mercedes-a.

- Radi kurioziteta da spomenemo i sezonu 1993. Alain Prost je obedio 7 puta, Ayrton Senna 5 puta, Damon Hill 3 puta,a Schumacher jednom. Kad je to bilo...

Ocena

PLUS Grafika, autentičnost, raznovrsnost, veliki broj staza, vozača, bolida.

MINUS Ništa suštinski novo, poslednja simulacija formule 1 iz EA-ja

BAGOVITOST Bez bagova

UHODAVANJE Osrednje

The GaMe® **83%**

VRLO DOBRO

THE TEMPLE OF ELEMENTAL EVIL: A Classic Greyhawk Adventure

Tvorci Arcanum-a su se vratili i izbacili svoje novo RPG čedo.

Tokom svih ovih godina bili smo svedoci postepenog evoluiranja igara iz role-playing žanra (RPG), što se naročito odnosi na D&D igre. Osnovni skup D&D pravila je konstantno unapređivan, modifikovan i doterivan da bi danas dostigao verziju 3.5 (Advanced Dungeons & Dragons 3.5). Sada kada to znate (a kao niste) da vam kažemo da je najnoviji naslov razvojnog tima Troika, The Temple of Elemental Evil prvi CRPG (Computer role-playing game) naslov koji u potpunosti koristi ova pravila. A Troika (trica...) nije prvi put u RPG vodama; radili su naslov Arcanum: Of Steamworks and Magick Obscura, a pojedini članovi ekipe su pre Troika-e radili na igrama iz Fallout serijala. Kao što vidite momci su iskusni u onome što rade. Odmah da naglasim da se ljubitelji multiplayer-a ovde neće mnogo naigrati iz jednostavnog razloga što multiplayer-a nema. Nakon našeg poslednjeg kontakta sa igrom od pre nekoliko meseci na E3 sajmu, nismo želeli da propustimo priliku i proverimo kako izgleda Greyhawk svet. Zato me sledite...

■ Game info

IZDAVAČ Atari

RAZVOJNI TIM Troika Games

ŽANR RPG

SAJT IGRE
http://greyhawkgame.com/

MINIMALNA KONFIGURACIJA
PIII 700MHz , 128MB RAM, 16MB Grafika

PREPORUČENA KONFIGURACIJA
PIV 1700MHz, 256MB RAM, 64MB Grafika

BROJ CD-ova ?

Tek da vas podsetim da je igra ToEE bazirana na popularnom pen-and-paper igri iz osamdesetih godina, koju je stvorio Gary Gygax (ime vam verovatno znači koliko i meni, tj. ništa).

Igra će vas potpuno obuzeti svojom zanimljivom pričom koja je smeštena u dubinu carstva Greyhawk-a. Na samom početku igre vaš zadatak je da pronađete grupu razbojnika koji maltretiraju stanovnike malog mesta Hommlet (čita se omlet ;-)). Čudne stvari su počele da se dešavaju, a ljudi počinju da se pribojavaju da su razbojnici iz viševekovnog sna probudili drevno, misteriozno zlo. E upravo tu vaša malenkost stupa na scenu.

Na početku igre možete izabrati pet likova iz jedanaest raspoloživih klasa - barbarian, cleric, bard, druid, fighter, monk, paladin, ranger, rogue, sorcerer i wizard. Pre nego započnete svoje RPG putovanje dodatno možete podesiti karakteristike svakog od njih. Pazite samo da se previše ne navučete jer pravljenje idealnog lika uz mnogobrojne kombinacije veština i feat-ova može potrajati više sati. Ovde ponovo dolazi do izražaja veština razvojnog tima jer su napravili vrlo kompleksan sistem kreiranja likova. Momci stvarno nisu loši, a možemo spomenuti još neke CRPG naslove koji su imali sličan sistem (Icewind Dale 2, Neverwinter Nights).

Zbog složenosti igre svakom RPG igraču je zagarantovana prava zabava. Međutim, objektivno pitanje je koliko igrača se uopšte smaralo proučavanjem komplikovanog skupa AD&D 3.5 pravila. RPG početnici će sigurno čupati kosu od muke kada se nađu pred pravim morem

"IGRA JE VRLO IZAZOVNA. GDE GOD DA SE UPUTITE ČEKAĆE VAS NOVE ILI SPOREDNE MISIJE."

Očigledno da je unutrašnji dekorater osoba sa puno ukusa (i mirisa).

■ Razvojni tim

Troika Games je razvojni tim osnovan u aprilu 1998. i u njega su ušli ljudi koji su radili na igri Fallout. Trenutno ih ima 29, a njihov prvi naslov Arcanum: Of Steamworks and Magick Obscura je 2001 pokupio dosta nagrada, kako online tako i štampanih medija. Poslednja dva naslova koja su uradili su The Temple of Elemental Evil: A Classic Greyhawk Adventure i Vampire: The Masquerade - Bloodlines.

■ Dodatni info

NEKA ČUDOVIŠTA:

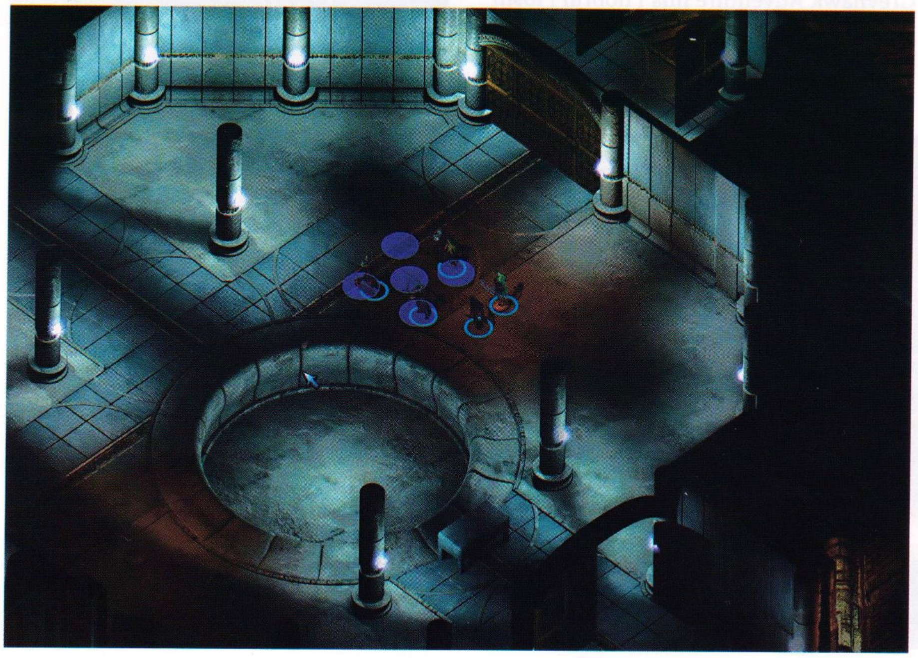
- ▶ Hydra - Ogromno zmijoliko stvorenje sa nekoliko glava (ovde pet). Da bi ih potpuno ubili morate im odseći sve glave ili masakrirati telo. Neke od njih mogu da bljuju vatru.
- ▶ Salamander - Ovo su zmijoliki humanoidi i retko se sreću na Prime Material gde se skupljaju kao čuvari kovača. Pošto su imuni na vatru mogu da oblikuju metal dok je još vreo i u kalupu. Telo im zrači intenzivnu toplotu pa napad iz blizine ne dolazi u obzir.
- ▶ Hezrou - Ova ogromno, preko 2 metra visoko čudovište umesto prednjih nogu ima dugačke ruke. Pre napada na žrtvu prvo priča sa njom kako bi je što više uplašio - inače napada iz čistog zadovoljstva.
- ▶ Lamia - Zla stvorenja sa ljudskim torzom i telom lava, jelena ili koze. Obožavaju da šire zlo i preziru one koji se bore na strani dobra.

A sada ubacuj u treću i bež'mooooooo!!!

detalja i neće im biti lako da odrede koju veštinu ili feat treba unaprediti. Napredovanje svakog lika ima velikog uticaja na ponašanje vaše družine tokom borbe. Ukratko rečeno, bez dovoljno iskustva u unapređenju specifičnih klasa likova samo igranje će biti izuzetno otežano. Znam da ovo nije lepa vest za mnoge, ali isto tako znam i da je razvojni tim mogao da pomogne igračima da je recimo ubacio unapred definisan sistem levelovanja likova - nije to neki veliki problem, pa mnogi naslovi su uradili sličnu stvar (NWN, Icewind Dale jednostavnom 'Recommended' opcijom). Neiskusni igrači će ovako potrošiti svoje teško stečene iskustvene poene na neke nepotrebne veštine i imaće puno poteškoća da pojedine članove družine održe u životu. Zato, vi koji nemate dovoljno iskustva, obavezno uputstvo u ruke i na čitanje (možete ga skinuti sa http://www.wizards.com/default.asp?x=dnd/dnd/20030718a - u .pdf formatu je); tu ćete pronaći opis svih likova i izvode iz skupa AD&D 3.5 pravila... nažalost uputstvo nije prevedeno na srpski :(

Ali, ako ste već iskusan CRPG igrač i pritom obožavate D&D, The Temple of Elemental Evil: A Classic Greyhawk Adventure će verovatno ispuniti sva vaša očekivanja. Stvari su u odnosu na treći skup pravila (3rd edition AD&D rules) uglavnom ostale iste, ali sada na primer možete bacati magiju dok držite oružje. Osim toga sada lik dobija i +10 hiding bonus svaki put kada upotrebi Cloak of Elvenkind. Svi oni koji su navikli na stari skup AD&D pravila, bi trebalo da se dohvatite prethodno pomenutog uputstva.

"OSNOVNI SKUP D&D PRAVILA JE KONSTANTNO UNAPREĐIVAN, MODIFIKOVAN I DOTERIVAN DA BI DANAS DOSTIGAO VERZIJU 3.5"



Igra je vrlo izazovna. Gde god da se uputite čekaće vas nove ili sporedne misije. Svaki zadatak je odlično osmišljen i daje vam priliku da steknete neophodno iskustvo i unapredite veštine pre nego se pojavi bosovi; tj. oni malo ozbiljniji protivnici.

Držeći se prave RPG tradicije, The Temple of Elemental Evil sadrži neprijatelje u izobilju, a većina njih je prilično nezgodna i dobro će vas namučiti. Čak i najslabiji protivnik vam može naneti ozbiljnu štetu pa stoga ne bi bilo loše da se dobro pazite. Bosovi, k'o bosovi, predstavljaju težak zalogaj naročito ako u pratnji imaju gomile sledbenika. Nažalost, likovi koje kontrolišete će često imati problema sa pronalaženjem prave putanje i stizanjem na zadato odredište, što se verovatno može pripisati loše urađenim delovima AI kôda.

Sa strane grafike očiglednih nedostataka nema. Istina je da izometrijski prikaz nije dostojan vizuelne dubine koji danas možemo sresti u jednom Neverwinter Nihgts-u. Ipak, nemojte se razočarati, jer lepih efekata ima na pretek. Veliki broj okruženja na otvorenom je obogaćen mnogobrojnim detaljima u vidu efikasno animirane i raskošne flore i faune: lišće i grane se njišu na vetru, vaši likovi prave male talase i uzburkavaju vodu prolazeći kroz nju, i sl. Oni romantični među vama

Svi gosti su se okupili i izložba najsavremenijeg parketa može da počne.

"NEISKUSNI IGRAČI ĆE POTROŠITI SVOJE TEŠKO STEČENE ISKUSTVENE POENE NA NEKE NEPOTREBNE VEŠTINE I IMAĆE PUNO POTEŠKOĆA DA POJEDINE ČLANOVE DRUŽINE ODRŽE U ŽIVOTU."

će moći da se dive smeni dana i noći koja je odlično predstavljena i zaista izgleda jako lepo. A kada se akcija pokrene igrači mogu uživati u pravom vatrometu raznobojnih magija, prvoklasno animiranim i prikazanim izuzetnim svetlosnim efektima i dinamičkim senkama. Malo je razočaravajuće što se veći deo igre odvija unutar hrama. Ako ništa drugo enterijeri hrama su ogromni i kompleksni pa ćete se dugo zanimati istraživanjem svih njegovih delova. Jedan problem postane vidljiv tek kada poželite da od mrtvog neprijatelja uzmete neki predmet; naime ti predmeti su vrlo sitni i ako igrate na rezoluciji iznad 800x600 imaćete dosta poteškoća da ih opazite. Zvuk je kvalitetno odrađen i zaslužuje pohvalu. Kvalitetni ambijentalni zvukovi, sinhronizacija i zvučni efekti su dopunjeni prelepim melodijama koje se tiho čuju u pozadini i vešto stvaraju odličnu atmosferu.

Uprkos nedostatcima verujem da će tvrdokorni obožavaoci pen-and-paper D&D-a pronaći sebe u najnovijem naslovu iz Troika-e. Što se tiče prosečnih igrača, moguće je da će ih određena rešenja i kompleksnost odvratiti od igranja. Isti ti aspekti se mogu srediti izdavanjem nekoliko pečeva i sve bi trebalo da je u najvećem redu, no to već prepuštamo razvojnom timu. Sve u svemu, The Temple of Elemental Evil: A Classic Greyhawk Adventure ima i dobrih i loših strana, ali one dobre zasigurno zavređuju vašu pažnju.

Uroš Pavlović

■ Dodatni info

KLASE U IGRI:

- Barbarian - Varvari dolaze iz divljih krajeva, iz severnih pustara okovanih ledom i iz gustih džungli sa juga. Odlični su ratnici, uporni, izdržljivi i lukavi. Najbolje se slažu sa Ranger-ima u Druidima.
- Cleric - Gospodar božanske magije, magije lečenja. Znaju da se služe i jednostavnim oružjem. Mogu biti ili dobri ili zli. Ako su dobri onda leče, štite i svete se. Ako su zli onda kradu, uništavaju i sabotiraju.
- Bard - Bard luta zemljom, skuplja umotvorine, priča priče i čini magične stvari uz pomoć muzike. U opasnim situacijama on je diplomata, pregovarač, kurir ili špijun.
- Druid - Baca božanske magije slično Cleric-u, ali magije crpe iz prirode, a ne od bogova. Sa povećanjem iskustva i broj magija im se povećava, a mogu i da uzmu formu životinja.
- Fighter - Izvrstan ratnik, vešt sa svim tipovima oružja. Usavršava se sticanjem iskustva. Nisu previše pametni, ali cene timsko delovanje i bitni su za uspešan ishod bilo koje avanture.
- Monk - Majstor borilačkih veština i gospodar egzotičnih moći. Vrsni su ratnici bez oružja, uvek spremni za okršaj, ali borbu posmatraju prvenstveno kao mogućnost ličnog usavršavanja.
- Paladin - Šampion pravde i uništitelj zla koga štite mnoge božanske moći. Njegova misija je prosta - sledi put dobra uništavajući zlo. Dobro sarađuju sa dobrim Cleric-ima i odlične su vođe.
- Ranger - Lukav i iskusan ratnik, odličan lovac. Često se nalazi u ulozi zaštitnika onih koji putuju kroz divlje predele
- Rogue - Vešt izviđač i špijun koji ne dobija bitku primenom sile. Lako otvara sefove, izbegava zamke, krade borbene planove i čoriše lovu od prolaznika. Korisni su u borbi jer znaju gde je najefikasnije udariti po neprijatelju.
- Sorcerer - Zahvaljujući urođenim magijskim sposobnostima dovoljna mu je samo sirova snaga koju usmerava prema svojoj volji. U družini on će najverovatnije biti glavni pregovarač. Pomoću svojih magija prikuplja i informacije.
- Wizard - Njegove reči mogu biti moćnije od strašnih velikih sekira. Svoje magije stiče učenjem. Najbolje idu uz moćne borce, i cleric-e.

■ Ocena

PLUS Pruža vam sve što i očekujete od CRPG-a. Odlična animacija, šarene magije, lepa scenografija. Muzika i ambijentalni zvuci.

MINUS Nema multiplayer. Za neupućene su 3.5 AD&D pravila prilično komplikovana. Slabo pronalaženje prave putanje, pojedini bagovi i povremeni problemi sa interfejsom

BAGOVITOST Gluposti tu i tamo

UHODAVANJE Teško

THe GaMe® **79%** SOLIDNO

NOVO ! PRVI PUT KOD NAS !

U saradnji sa Firesoft Technologies Ltd.

I još puno novih igara

nove IGRE za vaš MOBILNI TELEFON

Za modele :

- NOKIA
- SIEMENS
- SONY ERICSSON

POZOVI : 041 20 20 20

Pozovite 041 20 20 20 i saslušajte uputstvo kako da nabavite igre za vaš mobilni telefon.

Cena poziva : 0,36 din / sec

HOMEWORLD 2

Povratili ste svoju domovinu, sada preuzmite sudbinu u svoje ruke

Najaviti nastavak vrlo uspešnog igračkog naslova nekim efektnim sloganom koji će u nekoliko reči objasniti suštinu nove priče nije nimalo lak posao. Pa ipak marketinški deo VU Games ekipe je sa dve kratke rečenice (u podnaslovu) uspeo najavi sve ono što dugoočekivani nastavak jedne od najboljih 3D strategija donosi. Pretpostavljajući da među vama ima i onih koji nisu upoznati sa originalnom igrom Homeworld, sledi malo podsećanje. Igra je nastala 1999. godine zaslugom ekipe talentovanih programera tada nepoznatog razvojnog tima Relic Entertainment. Svojom dopadljivošću i jedinstvenom karakteristikom, do tada neviđenom u 3D RTS žanru (po prvi put ste mogli potpuno slobodno da se krećete u trodimenzionalnom prostoru), apsolutno je oborila s nogu i igrače i kritiku.

Game info

IZDAVAČ VU Games
RAZVOJNI TIM Relic Entertainment
ŽANR RTS
SAJT IGRE http://homeworld2.sierra.com/
MINIMALNA KONFIGURACIJA PIII 833MHz , 256MB RAM, 32MB Grafika
PREPORUČENA KONFIGURACIJA PIII 900MHz, 256MB RAM, 64MB Grafika
BROJ CD-ova 1

Kao i većina drugih kritičara igara, tako sam se i ja svojevremeno "zaljubio" u Homeworld i njegova ogromna, mistična okruženja. Da je igra bila kvalitetna dokazuje i nagrada časopisa PC Gamer (najprodavaniji igrački časopis u svetu... posle našeg Gamer-a ;-))) koji ju je proglasio za igru 1999. godine. Ipak i pored nabrojanih pozitivnih strana imala je i određenih nedostataka: poput problema sa kontrolama, a uhodavanje je zahtevalo dosta napora od prosečnog igrača. Pred nama se nalazi nastavak, pa ćemo proveriti u kojoj meri je on dostojan naslednik igre koja je definisala ceo jedan podžanr.

Homeworld saga se nastavlja... Hiigarans-i su se vratili u svoju domovinu pošto su generacijama živele u egzilu, ali pred njima se nalaze novi izazovi. Moraće da zaustave strašan pohod Vaygr-a, čiji vođa Makaan pokušava ponovo da sjedini tri jezgra Hyperspace-a i postane Sajuuk'Khem - He Whose Hand Shapes What Is [Onaj koji kroji sudbinu (i meće)] i najavi dolazak End Time-a. Hiigarans imaju jedan od tri Hyperspace jezgra, a Bentusi i Vaygr imaju ostala dva.

Igra započinje lansiranjem broda "The Pride of Hiigara", drugog matičnog broda Hiigarans-a. Hyperspace jezgro, simbol njihovog nasleđa je iz skladišta odnešen u brodogradilište Tanis za konačno spajanje. Ubrzo sledi iznenadan napad Vaygr flote koja očajnički želi da se dokopa jezgra. Hiigaransi su ponovo prinuđeni da se kreću svemirskim prostranstvima u potrazi za spasenjem. Sada kada su napokon uspeli da povrate svoju domovinu, moraju da preuzmu konce sudbine u svoje ruke.

Od ovog momenta igrač se nalazi u divljim prostranstvima svemira i ostavljen je da se snalazi kako zna i ume. Nastavci igara uglavnom ne donose ništa revolucionarno novo (što reče jedan od dizajnera na igri:" Homeworld2 is about evolution, not revolution"), tako da se i Homeworld 2 uklapa u šablon pružajući možda i manje nego što smo očekivali - imajući u vidu kvalitet originalnog naslova očekivanja su zaista bila visoka.

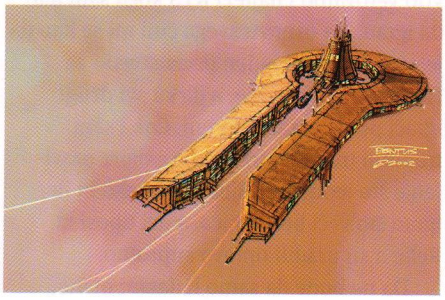
Puno je vremena prošlo te je 3D engine potpuno nov, AI je usavršen, vidljive su i neke promene u kontroli jedinica (mogućnost da se grupišu jedinice, ciljaju podsistemi glavnog broda, itd.), a prisutni su i mnogi detalji koje smo viđali u svemirskim simulacijama tokom svih ovih godina. S obzirom da je originalni Homeworld bio revolucionaran u mnogim aspektima, Homeworld 2 se više usmerio na usavršavanje ideja i zaokruživanje kon-

Vidite onu malu svetleću tačku 3 svetlosne godine odavde? Ko pre do nje pobedio je.

"HLADNO I MRAČNO OKRUŽENJE NEPREGLEDNOG SVEMIRSKOG PROSTRANSTAVA JE ISPUNJENO MNOGIM INTERESANTNIM OBJEKTIMA: DŽINOVSKIM ASTEROIDIMA, VELIKIM NAPUŠTENIM SVEMIRSKIM BRODOVIMA, TAMNIM OBLACIMA GASOVA I OGROMNIM NEBULAMA"

Hej, više nemamo municije a ovaj brod nije pošteno ni ogreban.

Kako mi se čini uništili smo im jedan od bitnijih brodova, ili je to neki naš...



cepta uvedenog u originalu, čineći igru još boljom i grandioznijom bez ikakvih "specijalnih" zahvata. Single-player deo igre je podeljen u petnaest misija, u kojima ćete pokušati da proniknete u velike misterije svemira vodeći Hiigaran flotu kroz velike opasnosti i iskušenja na sudbonosnom putu popločanom neizvesnošću.

Igrivost u nastavku deluje daleko zrelije, odnosno rafiniranije nego u originalu. Njeno izvođenje, tj. način na koji kontrolišete jedinice, krećete se u 3D prostoru, itd., su vidljivo usavršeni i odvijaju se bez ikakvih problema. Oni koji se po prvi put sreću sa konceptom potpunog 3D-a imaće dosta problema da se prilagode interfejsu - postojanje sve tri ose u igri (dubina, širina i visina) zna da zada puno glavobolja i iskusnijim igračima. Eto, ja sam proveo sa igrom već nekoliko dana pa povremeno imam problema da precizno uputim svoju flotu tamo gde hoću. Čisto da vam napomenem da ćete često morati da koristite taktičku mapu, kao i da rotirate kameru kako bi pronašli najbolji ugao za pogled na scenu.

Ipak, uz malo sreće i puno vežbanja snalaženje u trodimenzionalnom beskraju će vam postati rutina. Ovladavanje prostorom je samo jedna strana priče - ostaju vam mnogobrojne jedinice, svaka sa svojim specifičnostima i borbenim karakteristikama, a njihovo efikasno korišćenje zahteva od vas sposobnost istinskog strateškog planiranja i bijenje bitke na više frontova odjednom (a mislili ste da je Windows-u lako sa multitasking-om). Za ljubitelje multiplayer strategija ovo će biti prava poslastica, dok za nas ostale smrtnike možda i prevelik zalogaj.

Uzimajući u obzir sve navedeno nameće se zaključak da je ovo jedan od kontraverznijih naslova koji nije namenjen baš za svakoga. Imajući u vidu bogatstvo strateških opcija (zahtevaju prilično naprezanje sive moždane mase) logično bi bilo da su programeri novajlijama u Homeworld svetu ipak nekako olakšali zadatak, omogućili im da postepeno provale finese i proniknu u tajne igre, ali... U Homeworld-u 2 se pojavljuje veliki broj novih brodova, a da bi bili bar umereno uspešni morate znati koja korveta je efikasna protiv "Mover" brodova, da li Flak fregate uopšte mogu nešto da urade bez prave vatrene podrške topovnjača, itd. Što se tiče istraživanja novih tehnologija, njih ima koliko vam duša ište i da bi nekako na kraju i pobedili u single-player-u moraćete bukvalno da ih prostudirate. A o multiplayer-u... nešto kasnije, pa ni single-player još niste završili.

Bogami taj single-player zna da bude vraški težak. Programeri su vrlo čudan soj (znam neke lično). Evo ovi iz Relic-a su iz nekog razloga sebe ubedili da će se igračima jako dopasti delovi igre u kojima na njih jurišaju nepregledne kolone neprijateljskih letilica, koje ne možete uništiti sve i da hoćete. Međutim ako se izvučete iz tih naizgled nemogućih situacija osetićete dozu zadovoljstva i osećaj da ste nešto korisno uradili. Tek da vam nagovestim, u nekim misijama, ćete se verovatno nasmejati od nemoći kada se na vas ustremi na desetine neprijateljskih borbenih fregata i

Razvojni tim

Relic Entertainment je kanadska kompanija koja se bavi razvojem video igara i 1997. godine su je osnovali Alex Garden i Luke Moloney u gradu Vankuveru. Sa svojom prvom igrom Homeworld iz '99 prave haos na tržištu i praktično definišu žanr svemirskog 3D RTS, a igra se proglašava najboljom strategijom te godine. Rad im je usmeren na pravljenje igara o kojima će igrači razmišljati i kad ugase kompjuter. Pored mega uspešnog naslova Homeworld poznati su i po naslovima Homeworld: Cataclysm i po naslovu Impossible Creatures. Homeworld 2 im je poslednji naslov.

Dodatni info

U HOMEWORLD SERIJALU DO SADA SU SE POJAVILA TRI NASLOVA:

- Homeworld (1999) originalna igra; Relic Entertainment
- Homeworld: Cataclysm (2000); Barking Dog Studios. Samostalni projekat rađen na Homeworld engine-u.
- Homeworld 2 (2003) nastavak originalne igre. Relic Entertainment
- Napredovanje u Homeworld-u 2 je linearno, ali je izbor puta kojim ćete stići do cilja ostavljen vama.

razarača - a cilj misije, je u najmanju ruku ironičan - uništi preostale Vaygr jedinice.

Kao i u originalnoj igri i ovde svoju flotu i istražene tehnologije prenosite iz misije u misiju. Ali ako ste u nekoj misiji na jedvite jade pobedili neprijatelja i sad (po prirodi stvari) očekujete da ćete u sledećoj imati mali predah kako bi se konsolidovali, onda ste u zabludi - toga ovde ima jok! Drugim rečima Homeworld je izuzetno teška igra, vrlo verovatno i najteži RTS koga sam ikada igrao. Na osnovu svega čini mi se kao da je ovaj nastavak rađen prvenstveno za Homeworld veterane, a da su svi drugi igrači pomalo zanemareni. Čak i sâm trenutni trend na tržištu propagira pravljenje što jednostavnijih igara kako bi ih igrao što veći broj igrača, a ovi tiposi iz Relic-a su uradili upravo suprotno.

Da ne bude da samo nalazim mane, moram da priznam da igra izgleda vrlo, vrlo lepo. Hladno i mračno okruženje nepreglednog svemirskog prostranstava je ispunjeno mnogim interesantnim objektima: džinovskim asteroidima, velikim napuštenim svemirskim brodovima, tamnim oblacima gasova i ogromnim nebulama (oblaci od međuzvezdane prašine i gasova). Brodovi su vrhunski dizajnirani, a velika pažnja je posvećena i najsitinijim detaljima. Novi 3D engine me je najviše impresionirao prikazom eksplozija i specijalnim efektima koje proizvodi oružje. Ne moram posebno naglašavati da su ovo i najuočljivije promene u odnosu na original. Recimo da je uništenje glavnog neprijateljskog broda zaista veličanstven prizor. Mora se priznati da je Relic vrlo efikasno upotrebio dinamičke svetlosne efekte i napredne partikl efekte koji su ovde zasijali u pravom svetlu. Vizuelni aspekt definitivno čini igru još grandioznijom, a pri tom zahvaljujući odličnom dinamičkom LOD (Level of Detail) sistemu ona bez problema može da se igra i na prosečnim konfiguracijama.

Osećaj tajanstvenog i nepoznatog, potom utisak bespomoćnosti naspram beskraja svemira oko vas su dodatno pojačani odličnim orijentalnim melodijama, kao i upečatljivim tonovima koje proizvodi ogromni matični brod. Uz to ide i vrhunska sinhronizacija koja vam pomaže da se jače udubite u priču, čineći celokupni doživljaj intenzivnijim.

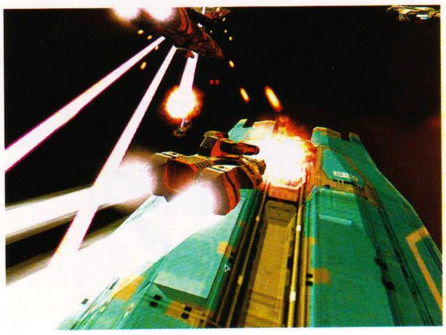
Dati kakvu objektivnu ocenu o ovom naslovu nije nimalo lako. Za one igrače koji su voljni da potroše nešto više vremena i energije nego što je običaj kod današnjih igara, Homeworld 2 je prava nagrada u vidu zanimljivog, dinamičnog i izazovnog virtuelnog sveta sa pričom epskih proporcija. Međutim šta preporučiti onim igračima koji nisu spremni na ovakve žrtve Ono što me je na kraju u neku ruku razočaralo je to da i pored odlučnosti da se predano pozabavim igranjem Homerworld-a 2, uživanje u single-player kampanji je bilo relativno kratkog veka. Iako sam se sa nekim misijama poprilično mučio celu kampanju sam uspeo da završim za cirka dva dana igranja (na normalnom nivou). Pa verovatno drugačije nije ni moglo kada se radi o samo petnaest misija...

Moguće da igranje mulitplayer-a donekle uvećava ukupnu vrednost naslova, ali u Homeworld-u svetu naglasak je oduvek bio na single-player-u doživljaju, pa je tako i ovaj put. Ipak za one koji će pokušati igranje u društvu da kažem da igra sadrži nove MP modove koji dozvoljavaju maksimalno šestorici igrača da se nadmeću (preko LAN-a ili Interneta). Za one veštije postoje i alati i moduli za pravljenje sopstvenih misija i modova, pa verujem da će neki od talentovanih igrača moći da se nadograde na odlične temelje koje je postavio Relic Entertaiment.

Eto na kraju priznajem da sam se u nekim single-player misijama patio i mučio, pa i više puta sarkastično nacerio od muke što je igra ovoliko (nepotrebno) teška, a ipak kada sam je završio želeo sam još. Nismo li mi igrači čudna sorta?

Uroš Jojić

"KAO I U ORIGINALNOJ IGRI I OVDE SVOJU FLOTU I ISTRAŽENE TEHNOLOGIJE PRENOSITE IZ MISIJE U MISIJU."



Dodatni info

RASE SU DOBRO URAVNOTEŽENE, SVAKA IMA SVOJE PREDNOSTI I MANE:

- Vaygr imaju veliki broj brzih, ali vrlo ranjivih brodova. Više koriste borbene brodove i korvete. U stanju su da se brzo pojave, iznenade neprijatelja svojom brojnošću i nestanu sa bojišta pre nego istrpe veću štetu. Nisu dovoljno moćni da istrpe dugotrajne bitke.
- S druge strane Hiigaran-i prednost daju višenamenskim brodovima sa kojima se lakše manevriše. Oni su doduše sporiji i ima ih manje, ali mogu da se iskoriste za više različitih zadataka - stoga su i skuplji za proizvodnju. Karakterišu ih hyperspace moduli koji njihovim brodovima omogućavaju tzv. hyperspace skokove, dok Vaygr moraju da koriste Hyperspace Gate u tu svrhu. Ovako Hiigaran-i mogu napadati i u manjem broju.
- Homeworld se pojavio lokalizovan na sledeće jezike: engleski, nemački, francuski, španski, italijanski i korejski.
- Engine u igri se zove REACT što je skraćenica od Relic Entertainment Advanced Core Technology.
- Jedna od stvari koje su najviše smetale igračima u originalnoj igri je bio interfejs, sa svojom kompleksnošću i detaljnošću, pa je razvojni tim sve učinio ne bi li sada sve to bilo mnogo jednostavnije.
- Prve ideje za nastavak igre su se pojavile još u novembru 1999. godine, a bile su zasnovane na tada novoj tehnologiji i originalnoj priči.
- Originalni Homeworld je dobio više od dvadeset nagrada tipa: Igra godine, Strategija godine, Must Have, Award for Exellence itd.
- Posetioci GameSpot Internet sajta (jedan od najuticajnijih) su pre godinu i po dana izabrali Homeworld za najlepšu PC igru svih vremena. Videćemo kako će biti sa ovom.

Ocena

PLUS Usavršen koncept i zrelo izvođenje, intenzivnije bitke, zanimljiva priča, veličanstvena grafika i zvuk, više nego dostojan izazov.

MINUS Izazov ponekad na granici frustracije, pojedini propusti AI rutine (borbeni brodovi jurišaju čak i kada su u odbrambenom modu), povremeno nejasni ciljevi misija, prekratka single-player kampanja

BAGOVITOST Bez bagova

UHODAVANJE Teško

The GaMe® **83%**

VRLO DOBRO

aiwa
.com
USB
2
MP3
5
USB

UFO: Aftermath

Vanzemaljci ne mogu bez nas, a izgleda ni mi bez njih

Oduvek me je fasciniralo kako pojedini izuzetno stari PC naslovi mogu da izdrže test vremena i ostanu popularni i posle toliko godina. Davne 1993. godine igra X-COM: UFO Defense je pobrala mnoge pozitivne kritike i po mnogima je predstavljala jednu od najboljih poteznih strategija. Tokom sledećih godina pojavilo se nekoliko dodatnih misija i nastavaka koji su ovom serijalu pomogli da preživi sve ovo vreme. Prvi dodatak originalnoj igri je bio X-COM: Terror From The Deep, koji u suštini nije doneo ništa novo, niti je uspeo da unapredi već solidno razrađenu ideju. Iako su obožavaoci uglavnom bili srećni, osim nešto veće težine i dužine, Terror From The Deep nije doneo ništa novo niti je uspeo da pomrači slavu svog prethodnika. Međutim X-COM koncept je mnogim razvojnim timovima i izdavačima zapao za oko, pa su mnogi od njih brže bolje požurili i osnovnu ideju razvukli na više žanrova; tako su nastali X-COM: Enforcer (arkadna akcija iz '90) i X-COM: Interceptor (svemirska simulacija iz '92).

■ Game info

IZDAVAČ Cenega Publishing
RAZVOJNI TIM Altar Interactive
ŽANR Potezna strategija
SAJT IGRE http://www.ufo-aftermath.com/
MINIMALNA KONFIGURACIJA PIII 500MHz , 128MB RAM, 32MB Grafika
PREPORUČENA KONFIGURACIJA PIV 1200MHz, 256MB RAM, 64MB Grafika
BROJ CD-ova 1

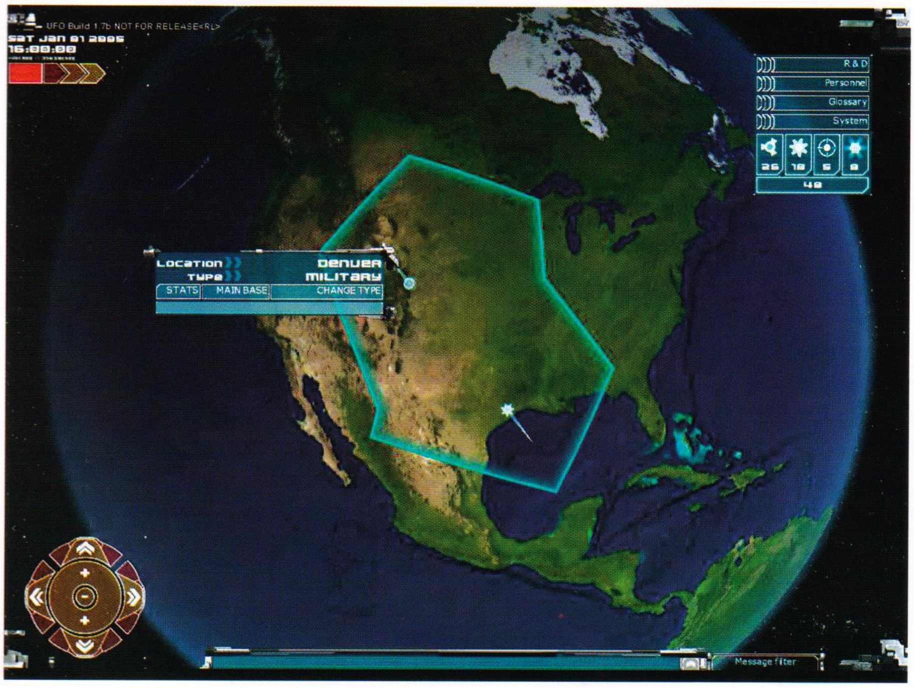
Vreme je prolazilo, a tek u poslednjih nekoliko godina su se javile nove ideje u vezi X-COM univerzuma i to u vidu pomalo izumirućeg podžanra potezne strategije. Sa projektom je bilo mnogo peripetija, više puta je odlagan, menjani su razvojni timovi da bi se na kraju ALTAR Interactive, češki razvojni tim prihvatio možda i nezahvalnog posla da igru privede kraju. Posle svih prepreka, danas nakon čitavih osam godina UFO: Aftermath je ugledao svetlost dana, ozarivši lica mnogih skeptičnih obožavalaca.

Dakle o čemu se radi u igri? Ponovo pogledajte naslov i imate dve i po sekunde da pogodite... Gotovo, vreme je isteklo! Naravno, radi se UFO-u (Unidentified Flying Object, što bi rekli Ameri...). Igra počinje vodnim sinematikom koji prikazuje unakažena ljudska tela koja beživotno leže u napuštenom bioskopu, stvarno jeziva scena (ali i odličan način za započinjanje video igre...reče Osmi putnik i ode da pojede još jednog zemljanina). Pre nekoliko godina, možda pet ili deset, neidentifikovana letilica vanzemaljaca je ušavši u zemljinu atmosferu efikasno raspršila oblake (opet neidentifikovanih) čestica u vazduh. Posle izvesnog vremena ove čestice su u potpunosti zaklonile sunčevu svetlost i primorale čovečanstvo da godinama živi u mraku. Ovaj period je poznat pod imenom "The Twilight" (sumrak). Da stvar bude još gora, čestice su se pokazale kao smrtonosne i počele su da padaju sa neba sistematski uništavajući svaki razvijeniji oblik života na našoj planeti. Propast je bila kompletna i tek je mali broj ljudi uspeo da preživi tako što je pod zemljom pronašao utočište. Prolazile su godine patnji i muka i najzad je došlo vreme da neko otera ove nezvane goste, ujedini ono što je preostalo od ljudskog roda i otkrije tajne tehnologije vanzemaljaca. A taj neko ste upravo vi. Ove tri stvari će ujedno biti vaši glavni ciljevi u igri, što baš i nije mnogo pohval-

"PRVOBITNI ZAKLJUČAK O POVRŠNOJ IGRIVOSTI JE POSLE NEKOLIKO DANA IGRANJA POČEO DA IŠČEZAVA."

■ Dodatni info

- Po rečima svojih tvoraca UFO: Aftermath nije zvaničan nastavak igara iz X-COM serijala.
- Ukupno postoji preko sedamdeset tehnologija i unapređenja koje igrači mogu da koriste.
- U misiju možete povesti maksimalno sedam vojnika.
- Na samom početku rada, igra je trebalo da se zove UFO: Freedom Ridge jer je ALTAR preuzeo i nastavio da radi na projektu Dreamland Chronicles: Freedom Ridge razvojnog tima Mythos, ali kako sami programeri kažu vrlo malo od tog projekta je moglo da se iskoristi.
- Računajući i vanzemaljce i mutante u igri ih ima preko 25 različitih vrsta.
- UFO: Aftermath pokreće engine koji su uradili sami ALTAR-ovi programeri.
- Rezolucija u igri je ograničena na 1024x768.
- POSTOJI ŠEST OSNOVNIH ATRIBUTA IZ KOJIH PROISTIČE NIVO VEŠTINE: Snaga, Pokretljivost, Spretnost, Snaga volje, Inteligencija, Sposobnost opažanja



"IGRA POČINJE UVODNIM SINEMATIKOM KOJI PRIKAZUJE UNAKAŽENA LJUDSKA TELA KOJA BEŽIVOTNO LEŽE U NAPUŠTENOM BIOSKOPU, STVARNO JEZIVA SCENA (ALI I ODLIČAN NAČIN DA ZAPOČNE VIDEO IGRA...REČE OSMI PUTNIK I ODE DA POJEDE JOŠ JEDNOG ZEMLJANINA)."

no. Drugim rečima priča i nije neka. Moglo je biti dosta interesantnije da je ALTAR posvetio više pažnje karakterizaciji likova, dijalozima, NPC likovima i tome slično. Nije da nedostatak ovih elemenata ima drastičan uticaj na igranje, već bi se pre reklo da igru čini površnom. Problem je u tome što igrači nemaju za koga da se vežu, pa tako ostaju na marginama priče koja ostavlja utisak velike praznine.

U samom srcu UFO: Aftermath još uvek nosi strukturu koja vrlo podseća na X-COM naslove. Kako bi se najpribližnije objasnilo kako ovaj serijal funkcioniše najbolje je da se uporedi sa naslovima Fallout, pa čak i sa Bullfrog-ovim naslovom Syndicate Wars. Znači upravljate grupom likova koji mogu delovati pojedinačno ili kao tim. Iako imate mogućnost da pomerate svoje likove uporedo sa odvijanjem igre znači u real-time-u, igra se u srži fokusira na timsko-taktičku borbu u pravom maniru potezne strategije. I dalje se uglavnom sve vrti oko odbijanja napada vanzemaljaca i slanje timova na razne tačke planete kako bi učestvovali u borbama za oslobođenje.

Prvobitni zaključak o površnoj igrivosti je posle nekoliko dana igranja počeo da iščezava. Ima toliko stvari o kojima treba voditi računa, a sve one se perfektno uklapaju u dobro osmišljenu celinu. Za početak glavna preokupacija će vam biti završavanje bitnijih misija, poput zaštite baze, proširenja teritorija, ili spašavanje pilota. Završavanje misija unapređuje iskustvo članovima vašeg tima pa nije loše da se potrudite da učestvujete u što većem broju okršaja možete. Međutim, ovo je samo jedan deo slagalice, jer osim učestvovanja u misijama vi morate istraživati razne tehnologije, razvijati nova i ubojitija oružja odnosno obučavati i usavršavati svoje trupe. Kako bi ojačali prisustvo na vojnoj mapi sveta gradićete vojne baze, istraživačke laboratorije, inženjerske centre i mnoga druga postrojenja.

Glavni interfejs je prilično jednostavan i neće vam trebati puno vremena da ga u potpunosti savladate, što se može reći i za principe na kojima počiva borba. Svi vitalni statistički podaci vašeg lika su vam na dohvat ruke. Prelazak iz aspekta potezne strategije u real-time aspekt se izvodi preko vrlo efikasnog kontrolnog sistema (podseća na onaj u igri Sim City 4), a ako se umorite od prevelikog kliktanja mišem, dobar broj akcija se može programirati i izvoditi preko nekoliko prečica sa tastature(hot-keys).

Ako ste nekada igrali X-COM: Terror from the Deep moram vas upozoriti da je iskustvo igranja Aftermath-a donekle drugačije. Sada su igrači po prvi put u mogućnosti da provedu svoje likove kroz istinska 3D okruženja. Zbog velike kompleksnosti igre i solidnog broja misija razvojni tim je odlučio da pojedine elemente iz prošlih igara jednostavno izostavi, ali se na nesreću ispostavilo da su baš ti elementi bili odgovorni za zaraznu atmosferu.

■ Razvojni tim

ALTAR Interactive je deo kuće ALTAR Publishing koja je objavila najpopularniji RPG u Češkoj Dragon's Lair. Osnovan je 1997. godine i poznat je po naslovima: Fish Fillets, Original War i UFO: Aftermath. Nalazi se u mestu Brno.

"AVAJ! I POSLE INSTALIRANJA NAJNOVIJIH CATALYST DRAJVERA PROBLEMI SU SE NASTAVILI PA JE REŠENJE STIGLO U VIDU PEČA ZA AMERIČKU VERZIJU IGRE V1.1, NAKON TOGA SVE SE VRATILO U NORMALU.

Meni se UFO: Aftermath svideo i to iz više razloga. Među najznačajnijim je prilična sloboda odnosno nelinearnost u izboru misija. Na primer, ako iz nekog razloga ne možete da se posvetite baš svakoj misiji, posao prepustite kompjuterski vođenom timu i sve će biti u redu. Veoma zanimljivo, mada ako se previše koristi gubi smisao. Igrivost je obogaćena i RPG elementima. Bukvalno svaki član vaših jedinica može unaprediti svoje karakteristike i veštine. A kako? Pa kao i u svakoj vojsci; na raspolaganju imate raznovrsne programe i treninge, a između njih dajte im da odrade po pedesetak sklekova.

Arsenal je prilično impresivan, pa ćete i vi, ali i vanzemaljci imati na raspolaganju veliki izbor oružja. Neka od njih su: bacač raketa, plazma puške, laserske puške, bombe, dimne bombe (odlične za zasede) i još dosta toga.

Vaši neprijatelji su vrlo opasni i neće vam biti lako. Imaju nezgodnu osobinu da se sponuju baš tamo gde ih ne očekujete, a mogu i da se sakriju te izbegnu bilo kakav kontakt sa vama. Pored toga u nekim situacijama vanzemaljci će delovati kao tim i pokušaće da vas opkole. Sposobni su da uigranom akcijom izoluju pripadnika vaše jedinice i da ga "čuvaju" dok se ne pojavi drugi vanzemaljac koji će ga dokrajčiti. Iako uglavnom nije bilo drastičnih problema, povremeno je bilo nekih ispada sa strane AI rutine. Ako neke od njih uspete da nadmudrite, prepustiće se Gandijevskim principima borbe, odnosno odbiće dalje da se brane i naravno sleduje im smrt.

Grafika je za jednu poteznu strategiju sasvim korektna. Likovi, zgrade, drveća, kola i raznovrsni predmeti u pozadini su potpuno 3D. Animacije su fine i sve naizgled radi kako treba (što se tiče broja frejmova) pa čak i kada se na ekranu nađe veći broj neprijatelja. Eksplozije izgledaju naročito lepo pa se potrudite da uništite nekoliko objekata odjednom da bi uživali u prizoru. Nažalost, pojedine delove igre karakterišu vrlo siromašne teksture, što se naročito dobro vidi kada zumirate akciju. Primećuje se i da igri nedostaju savremeniji efekti poput naprednih svetlosnih efekata, refleksija i raskošnijih partikl efekata.

Tokom brojnih misija ni jednom nisam naišao na neki bag u prikazu i grafici koji bi ometao igranje. Zato ih je u drugim aspektima bilo koliko vam duša ište. UFO: Aftermath me nekoliko puta zakucavao na desktop. Posle psovanja po razvojnom timu uspeo sam da pronađem da su ova pucanja igre u stvari bila vezana za drajvere grafičke karte - najnoviji drajveri za GF FX kao i za ATI (koju ja imam) trebali su da reše problem. Avaj! I posle instaliranja najnovijih Catalyst drajvera problemi su se nastavili pa je rešenje stiglo u vidu peča za američku verziju igre v1.1, Nakon toga sve se vratilo u normalu.

Zvuk u igri mogu oceniti samo prosečnom ocenom. Stekao sam utisak da je rađen u velikoj žurbi. Sinhronizacija je novo razočarenje i pored toga što se likovi zaista retko oglašavaju. Nesretno odabrane i malobrojne kliše fraze i uglavnom isti odgovori vaših saboraca doprinose ovom negativnom utisku. Ni vanzemaljci nisu bolji, retki se usude da ispuste neki glas od sebe dok većina ćuti k'o zalivena. i.

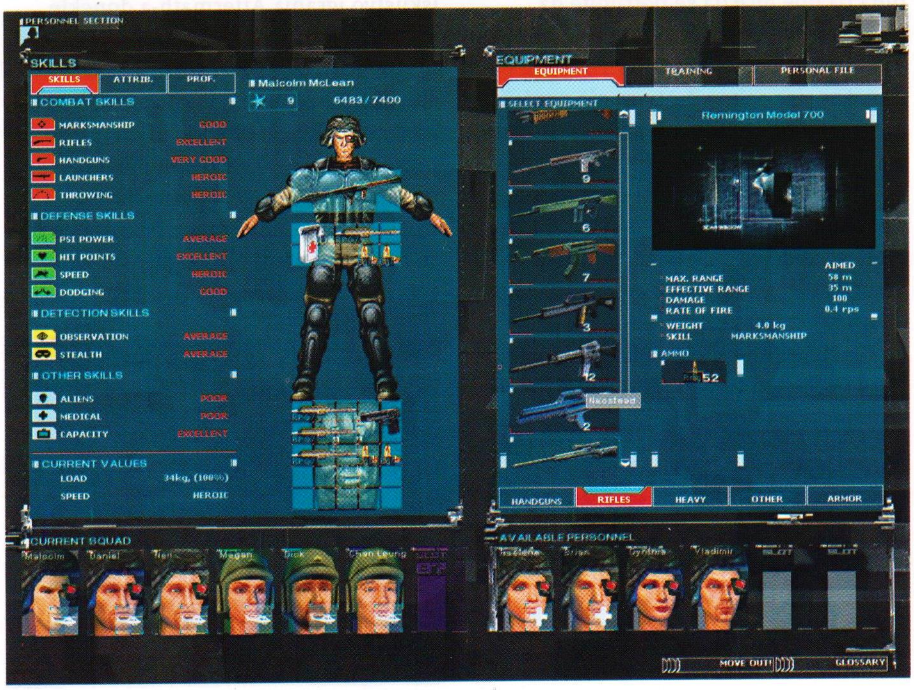
Što se tiče multiplayer-a, savetujem vam da se ne ložite previše na njega. Zašto? Pa zato jer ga nema i tačka.

Na kraju smatram da je pošteno reći da UFO: Aftermath sasvim pristojno vraća uspomene na stare X-COM naslove. Igra je kompleksna, zabavna i dovoljno privlačna da vas zarobi na par dana. To bi uglavnom bile sve njene pozitivne strane. Na suprotnoj strani vage stoje loše urađen zvuk, priča ispod proseka, povremeno zaglupljivanje AI-ja i zakucavanja koja možda ni novi drajveri neće eliminisati. Očigledno je da su se vremena promenila, te da se i nekada izuzetni naslovi moraju prilagoditi novom dobu. Kako god, za one koji su nekad voleli X-COM ovo i nije toliko loš izlet u prošlost.

Uroš Pavlović

Cvrči ti nitkove vanzemaljski.

Beskičmenjacima i vanzemaljcima je zabranjen ulaz.



Ocena

PLUS Solidna i zanimljiva reanimacija nekadašnjeg serijala. Zadovoljavajuća grafika, zanimljiva igra.

MINUS Loš zvuk, priča predstavljena na nezadovoljavajući način, glasovi užasni. Problemi sa bagovima, AI, nema multiplayer.

BAGOVITOST Puna bagova

UHODAVANJE Osrednje

The GaMe® **77%**

SOLIDNO

THe GaMe®

Gamer forum za sve čitaoce našeg i vašeg časopisa, ali i za sve druge koji to žele.

Pozivamo vas da Gamer forum napravimo mestom na kome će se okupljati svi oni koji vole da igraju igre, pa očekujemo od svih vas, vernih čitalaca, da se malo aktivirate i počnete da ga posećujete.

Zašto?

Zato

što ćete na njemu moći da pronađete mnogo toga; moći ćete da pitate sve što vas interesuje u vezi časopisa i da s tim u vezi date svoje sugestije i predloge kako da on bude još bolji, da pročitate odgovore na pisma čitalaca koja nisu stigla da odu u časopis, da razmenite iskustva sa drugim čitaocima i igračima, pitate sve što vas interesuje u vezi omiljenih igara i još dosta toga.

Na forumu ćete moći i da razgovarate sa članovima redakcije Gamera, da ih pohvalite i da ih kritikujete, a najaktivniji učesnici na forumu koji budu imali najveći broj postova će biti i nagrađivani.

Zato, ako mislite da imate šta da kažete i ako želite aktivno da učestvujete u diskusijama koje vas zanimaju, priključite nam se... Gamer forum čeka na vas!!!

www.gamer.co.yu

УГАСИТЕ ЦИГАРЕТУ

ДОК ГЛЕДАТЕ ОВАЈ ОГЛАС!

Свака попушена цигарета скраћује живот за седам минута!
Замислите на тренутак:

То је **седам минута** прве љубави!

То је **седам минута** финала меча за првенство света!

То је **седам минута** рађања новог живота!

Ако не угасите цигарету, све ово ће проћи без вас.
Зато угасите цигарету, не палите следећу... никад више!

ОСТАВИТЕ ПУШЕЊЕ!
ПРОДУЖИТЕ ЖИВОТ!

Министарство здравља
Републике Србије

MULTIPLAYER VESTI MULTIPLAYER VESTI MULTIPLAYER

HALO NA CLANBASE TAKMIČENJIMA

HALO naslov, koji se nedavno pojavio na PC platformi, postao je još jedna od brojnih igara koje će se igrati na ClanBase turnirima. Ladderi koji će biti formirani su CTF 2na2 i CTF (5na5 najverovatnije). Igraju se dve mape, timelimit je 20 minuta, a capture 10 minuta, te evo i liste mapa :
Battle Creek, Sidewinder, Damnation, Rat Race, Prisoner, Hang Em High, Chill Out, Derelict, Boarding Action, Blood Gulch, Wizard, Chiron TL34, Longest, Ice Fields, Death Island, Danger Canyon, Infinity, Timberland, Gephyrophobia

CONDITION ZERO GOLD!

Nije baš u onaj petak kada je prvobitno najavljeno, već skoro nedelju dana posle toga, Condition Zero, singleplayer igra nastala iz

Counter Strike-a je i zvanično GOLD, što potvrđuje Gabe Newell. Naslov će se, iako sa GOLD stanjem kasni skoro nedelju dana, pojaviti u prodaji kada je i prvobitno najavljeno, a to je 18. novembar 2003. godine. Pored toga, rečeno je i da je Condition Zero prošao kroz ruke još jednog razvojnog tima, a to je Turtle Rock Studios, a kako su oni uticali na razvoj igre, videćemo uskoro. Sve u svemu, čekamo 18.11.

VIETCONG: FIST ALPHA

Razvojni tim Pterodon, koji radi na dodatnim misijama za Vietcong pod nazivom Fist Alpha javlja da će se dotični pojaviti u prodaji tek Januara 2004. tj. da je pomeren sa svog prethodnog datuma izlaska, koji je bio poslednja četvrtina 2003. Poslednja četvrtina obično znači i Božić 2003. godine, tako da Januar 2004. nije toliko daleko odlaganje.

BF1942 PATCH ODLOŽEN

BF42.com forumi poseduju informaciju da je BF1942 peč verzije 1.5 odložen i neće se pojaviti ovog meseca kako je bilo najavljeno. Sve to je nastalo zbog toga što mora doći do doterivanja Destroyer machine gun-a, a chat lag ipak neće biti sređen ovim patchom. Kada će se pojaviti peč još uvek nije poznato.

BF1942 PATCH ODLOŽEN

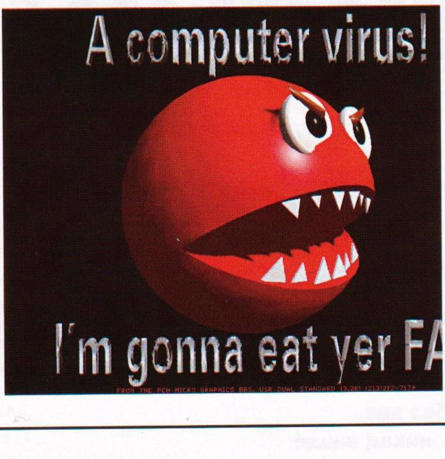
BF42.com forumi poseduju informaciju da je BF1942 peč verzije 1.5 odložen i neće se pojaviti ovog meseca kako je bilo najavljeno. Sve to je nastalo zbog toga što mora doći do doterivanja Destroyer machine gun-a, a chat lag ipak neće biti sređen ovim patchom. Kada će se pojaviti peč još uvek nije poznato.

Kompjuterske štetočine - kolekcija jesen/zima 2003.

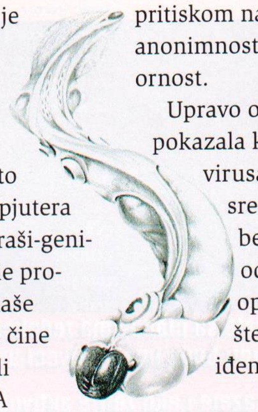
Vreme je gripa, valja se zaštititi

Prošlo je dosta godina od kada je kompjuter zauvek ušao u naše domove, promenio naše živote i postao nezaobilazna sprava za svakodnevno otuđivanje od realnosti. Danas je strah od velike "kutije" sa tastaturom mnogo manji nego što je to bio nekada, delom jer se i sama "kutija" smanjila, a delom i zbog toga što su ljudi spoznali sve prednosti njene upotrebe (o manama ćemo nešto kasnije). A kada straha od kompjutera nema onda se rađaju kompjuteraši-genijalci koji smišljaju velike ili male programe i aplikacije, obogaćuju naše bivstvovanje idejama koje život čine veselijim, lakšim, udobnijim, ali nažalost nekada i mizernijim. A genijalci k'o genijalci, ima ih ovakvih i onakvih, dobrih i zlih, pametnih i još pametnijih. Svima je poznata izreka da je od genijalnosti do ludila samo jedan korak.

Kako iskazati svoju genijalnost? Dati oglas u novine? Trulo. Napisati kvalitetan softver i slobodno ga distribuirati po netu? Ne, takvih primera ima na hiljade i niko vas ne bi primetio. Biti član tima koji će napisati novi, vrlo kvalitetan operativni sistem? Možda, ali pošto se radi u timu individualnost je potisnuta. Biti najbolji u Counter-Strike-u i osvajati turnire? Nije loše, ali nema toliko veze sa genijalnošću. Dakle nije dovoljno samo biti genijalan, a s obzirom da anonimni genijalac i nije genijalac (džabe vam IQ kad vam se niko ne divi), osnovni problem je kako skrenuti pažnju na sebe. A



šta bi tinejdžeri željni dokazivanja, kojima su bitovi i bajtovi u malom prstu, mogli da urade bolje nego da napišu neki programčić od nekoliko linija koda koji će napraviti pravi dar-mar u tuđem kompjuteru, mreži ili sistemu. Samo jednim pritiskom na taster Enter izašli bi iz anonimnosti i dokazali svoju superiornost.



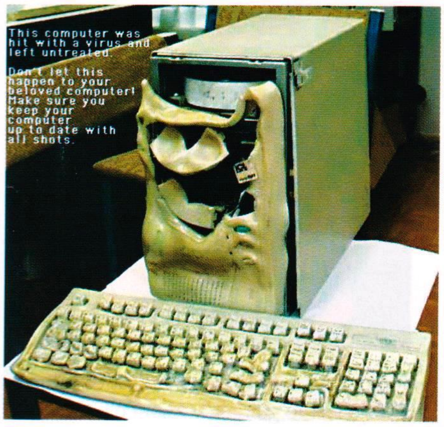
Evo kako izgleda uspešno izvađen Swen crv iz najnovije sPC konfiguracije...

Upravo ova prethodna priča je pokazala kako se rađa najveći broj virusa koji haraju Internetom. Na sreću veliki procenat je potpuno benignog karaktera, ali određen broj je prilično opasan i može da napravi puno štete. Setite se samo neprevaziđenog virusa I-Worm.Love Letter (napisan u jeziku Visual Basic Script) koji je pre tri godine poprimio razmere prave epidemije.

Kompjuterski virus je po uprošćenoj definiciji, deo kôda koji se na vaš računar ubacuje i startuje bez vašeg znanja. Ima mogućnost da se umnožava i da se sam šalje na adrese iz vašeg adresara za elektronsku poštu ili da radi razne druge stvari - od bezazlenog pokazivanja svog prisustva do obaranja i blokiranja sistema. Antivirusni programi koji služe za uklanjanje virusa sa računara se prave od 1987. godine, od kada je preteča Interneta, ARAPNET bio zaražen. Poseban oblik virusa karakterističan za Internet je worm, tj. crv koji može sam da se umnožava (koristi i memoriju) i koji je postao vrlo rasprostranjen. Neki od najpoznatijih crva su I-Worm.Love Letter, I-Worm.Klez, I-Worm.Pretty Park, itd.

Svi ovi gore pobrojani crvi su bili i prošli, a krajem leta Internetom je zaplovila nova pošast i to pod nekoliko različitih imena: W32.Lovsan.worm, Win32.Poza, Lovsan, W32.Blaster.Worm, WORM_MSBLAST.A, Win32.Blaster, Win32.MSBlast.A, Worm/Lovsan.A, Worm.Win32.Blaster.6176, Worm.Win32.Lovesan, Blaster, W32/Blaster, Win32/MSBlast.A, W32/Blaster-A, W32.Blaster,

Win32/Lovsan. Potom su krenule brojne mutacije i pod-varijante koje su mnogima zadale velike muke. Ipak najprihvaćeniji naziv ovog crva je W32.Blaster.Worm i upravo tako ga i Microsoft vodi. Ovaj crv je napadao sve mašine pod operativnim sistemom Windows izuzev onih koje su radile pod starijim Windows-ima 95, 98, 98SE i Me. Svi ostali su nagrabusili. Naime crv je imao čudan običaj da vam restartuje mašinu i pre nego što bi to uradio Windows bi vas uljudno zamolio da snimite sav svoj rad, kako ne bi bio izgubljen. Lepo od njega, ali Swen-ov kur-

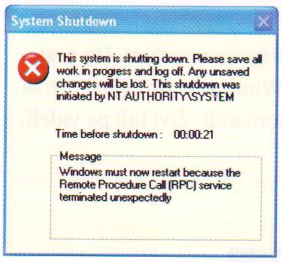


toazni gest se dešavao na svakih 5-6 minuta, pa sad vi vidite ako radite neki ozbiljan posao (poput Warcraft-a, Battlefield-a, itd.), a računar vam se restartuje svakih pet minuta - i nije baš zabavno. Naravno, Microsoft je istog dana kada se crv pojavio izbacio i peč kojim se rešava problem ranjivosti funkcije Remote Procedure Call (RPC) (inače glavnog krivca za efikasnost ovog crva), ali kako to uvek i biva dok su se ljudi udostojili da skinu peč sa Interneta zaraza se proširila. Na netu se pojavio i besplatan program koji isključuje TCP Port 135 "DCOM RPC", port koji nam uglavnom nikad ni ne treba. Eto čak je i nama u kancelariji ovaj virus napravio priličnu štetu pa smo morali da kompletno reinstaliramo server... a verujte da ima puno boljih načina da se zabavite u subotu popodne. Ako ništa drugo, bar po ovome idemo u korak sa svetom ;-)).

Međutim, mislim da je od W32.Blaster-a mnogo interesantniji bio virus pod imenom Swen koji je na e-mail adrese slao navodni Microsoft-ov update za nekoliko važnih propusta upravo pronađenih od strane diva iz Redmond-a. Mnogi su se navukli i iznenadili kako je to Microsoft uviđavan pa ih na prilično intimnoj osnovi obaveštava o važnim zakrpama. Ovo je svakako zanimljiva prevara tvorca virusa koji koristi već dve godine znanu rupu u IE. Interesantno je da se virus prvenstveno proširio po kućnim računarima koji su očigledno daleko manje osigurani od upada virusa nego korporativni sistemi. Swen virus je karakterističan i po tome što je pokušavao da komunicira sa vlasnicima zaraženih mašina prijavljujući im greške u e-mail sistemu i tražeći podatke o njihovom e-mail nalogu. Virus se vrlo brzo proširio u preko osamdeset zemalja sveta i zarazio na hiljade računara, a napravljen je vešto te napada sve verzije Windows-a. Kao i u većini slučajeva skidanje najnovijih Microsoft-ovih pečeva sa zvaničnog sajta, ili sajta kome verujete (a ne iz e-mail sandučeta) je pomoglo prevazilaženju problema, mada je toliki broj ljudi zaražen da će se ovaj virus još pojavljivati. Dakle ako u svom sandučetu vidite Microsoft-ovu poruku "September 2003, Cumulative Patch" ne dirajte je ni za živu glavu, već je bez razmišljanja obrišite.

Pored ova dva najistaknutija primerka kolekcije jesen/zima 2003, pojavilo se još podosta virusa koji nisu ostavili neki bitniji trag (tj. zarazili su manje od 20,000 računara ;-).

Kao što ste videli iz priloženog kreatorima virusa svakako ne nedostaje mašte. Pomislite samo koliko bi koristi svi imali da su ovi mozgovi svoju genijalnost usmerili ka nekim pozitivnim stvarima, umesto što su pravili programčiće koji će drugima doneti nevolje. Mnogi poznati tvorci virusa su se već okanuli bavljenja tim zanatom, neki su uz pomoć virusa došli i do zaposlenja (demonstrirajući svoju veštinu velikim kompanijama, direktno im se nudeći), a neki do tople i udobne zatvorske ćelije. Već smo rekli da je od genijalnosti do ludila samo jedan jedini korak.



A kad smo već kod toga da vam kažem da evo i mi u Gamer-u tražimo jednog, ili više genijalaca koji su u stanju da za dva dana kompletno odigraju tri nove igre i napišu kvalitetne kritike koje će se čitati dugo vremena. Ako vas ima javite nam se na mail potrebnigenijalcizapisanjekritika@gamerigrackicasopis.net , pa da se dogovorimo oko angažmana.

A dotle sa nestrpljenjem očekujemo viruse iz kolekcije proleće/leto 2003.

Zvezdan Obradović

MULTIPLAYER®

▶ UNREAL FILMS BETA

Unreal Films 2003 beta paket pojavio se na internetu po prvi put, kako bi narodu ponudio jednu mapu na kojoj ćete u prigodnom filmu biti u prilici da vidite sve borilačke veštine do sada obrađene u ovom paketu. Nalazi se tu i demo film, a paket će se update-ovati novim potezima i animacijama kada za to dođe vreme. Ovo je beta nastala da bi programeri videli šta narod želi, a ako i vi hoćete da isprobate i kažete mišljenje, možete to uraditi na linku ispod.

http://www.planetunreal.com/utbuilder/

▶ NOVI URBAN TERROR

Nova verzija Urban Terror moda nosi oznaku 3.1 i donosi nešto noviteta za ovaj Quake 3 mod. Update traži 3.0 verziju i teži 26MB. Download je **http://www.urbanterror.net/**

▶ NOVA TRON 2.0 PEČ

Igra koja se prilično dopala domaćim igračima a koja je inspirisana filmom Tron koji slavi svoju 20-ogodišnjicu, dobila je peč v1.030. Uz ovaj peč stiže i editor nivoa.

Peč - http://www.3ddownloads.com/Action/Tron%202.0/Patches/tron-update_v1x2_complete.exe

Editor - http://www.tron20.net/sections/downloads_updates.html

▶ HALO 1.02 PEČ

Nova 1.02 verzija peča za HALO : Combat Evolved naslov stigla je na internet, i to putem auto-updatera, ali i manuelnog patcha.

Naravno, sve to nakon pojave 1.02 servera koji je do nas stigao nekoliko dana pred pojavu zakrpe. Manual zakrpa nosi promene u tačno 3.9MB, a možete je naći na linku ispod : **http://www.3dgamers.com/games/halo/**

UT2004 SISTEMSKI ZAHTEVI

UT2004 nas čeka iza ćoška, tako da je red pogledati po čemu se (da li se) i ukoliko razlikuje u odnosu na UT2003, posebno po pitanju

hardverske zahtevnosti. Da li ste spremni za novi UT, proverite ispod :

Operativni sistem: Windows 98/Me/2000/XP
Procesor: Pentium III ili AMD Athlon 1.0 GHz ili brži (1.5 GHz preporučeno)
Memorija: 128 MB RAM minimum (256 MB preporučeno)
Hard Disk : 3.5 GB slobodnog prostora
Video kartica: Bilo koja Windows kompatibilna

(NVIDIA GeForce 2 ili ATI Radeon sa najmanje 64MB je preporučeno)
DirectX: DirectX version 8.1 (stiže uz igru) ili bolji
Multiplayer: Internet (TCP/IP) i LAN (TCP/IP) igra je podržana.

▶ ELITE FORCE II PEČ

Nova zakrpa za Star Trek Elite Force II dolazi nam iz Ritual Entertainment-a i diže ovaj trekkie shooter na 1.1 verziju. 25MB veliki download poseduje u sebi neke tweakove i ispravke, kao i četiri mape napravljene od strane igrača. Sve to na sledećem linku :
http://news.gaminghorizon.com/media/1065735723.html

▶ OP FLASHPOINT BETA PEČ

Bohemia Interactive kači 1.94 beta peč za sve verzije Operation Flashpoint : Resistance igre. Uz nju ide i Win32 server i informacija da će se verzija servera za Linux pojaviti uskoro. Stoga, ako igrate Op Flash, i potreban vam je beta patch, pravac na sledeći link :
http://www.flashpoint1985.com/cgi-bin/ikonboard311/ikonboard.cgi?s=;act=ST;f=32;t=34403

■ VESTI

IBM Active Protection System

Kako iz godine u godinu raste broj ljudi koji koriste prenosne računare, a samim tim i broj nesrećnih slučajeva u kojima notebook-ovi završavaju na podu, IBM je došao na ideju da uvede Active Protection System za svoje nove modele notebook-ova kako bi korisnicima pružio dodatnu sigurnost. Novi IBM modeli iz serije ThinkPad R50 i T41 će imati hard diskove opremljene posebnim sistemom kako bi sprečili gubitak podataka u slučaju pada računara ili nekog drugog jačeg udara. Zaštitni sistem na svaki jači trzaj hard diska (znači i računara) odradi tzv. parkiranje ručice koja čita podatke sa diska čime se sprečava oštećenje hard diska. Čim se hard disk umiri ručica se "otparkirava". IBM ide na to da su podaci ti koji su najvažniji na računaru, pa to što će se svi ostali delovi računara pri jačem padu verovatno raspasti i nije toliko bitno. Zato čuvajte svoje notebook-ove.

■ VESTI

Microsoft obećava, mi verujemo

Napadnut sa svih strana zbog mnogobrojnih sigurnosnih propusta u svojim operativnim sistemima, Microsoft je na jednoj konferenciji u Nju Oreleansu obećao da će WindowsXP i Windows Server 2003 početkom sledeće godine besplatno dobiti tzv. service pack (pa ne znam ko bi im još i platio), kojim će se značajno pojačati njihova sigurnost. Ovo je najavio Steve Balmer lično i na taj način pokušao da unese malo vedrije tonove u razmišljanja mnogobrojnih korisnika "šupljih" operativnih sistema. Microsoft, odnosno Balmer je obećao da će poboljšati načini na koje kompjuter upravlja memorijom, što često zna da zaglupi Windows i omogući izvršavanje opasnih komandi. Živi bili pa videli.

■ VESTI

Veština pre svega

Jedan devetnaestogodišnji momak je osuđen jer je provalio u online račun korisnika lokalne banke u mestu Westboro u Pensilvaniji i sav novac koji je tamo pronašao iskoristio da pokrije svoj gubitak zbog neopreznog igranja na berzi - u pitanju su bile deonice kompanije Cisco. Sve u svemu momak je utrošio blizu 47,000 dolara sa računa nesretnog, još uvek anonimnog lika, ali pošto je bio neoprezan vrlo brzo ga je stigla ruka pravde. A malo mu je falilo.

■ VESTI

Kad tigar spašava

Sigurno ste čuli za mađioničarski par Siegfried & Roy koji su između ostalog poznati i po tome što odgajaju vrlo retke bele tigrove koje i koriste u svojim tačkama. E pa upravo je tigar bio učesnik incidenta tokom jedne tačke u Las Vegasu koja još nije dobila srećan epilog. Naime mađioničar Roy se oklíznuo i pao, a tigar ga je u tom momentu refleksno zgrabio za ruku. Pošto je Roy pokušao da se oslobodi udarivši mikrofonom tigra u glavu, ovaj ga je zgrabio za vrat (prilično silovito) i odvukao iza scene gde su njegovi pomoćnici nekako us-

peli da ga oslobode iz čeljusti zveri. Ceo incident je sledio gledaoce i naneo ozbiljne povrede poznatom mađioničaru koji je polusvestan nekako uspeo da promumla da ni slučajno ne povrede tigra. Njegov partner Siegfried sada pokušava da nas ubedi kako tigar nije nameravao da napadne Roy-a, već jednostavno da mu pomogne, u šta mnogi poznavaoci sveta mačaka nisu baš ubeđeni. Po svemu sudeći tigar je ovako reagovao jer se našao u situaciji koja nije bila uvežbana (svi su se oko njega rastrčali da pomognu mađioničaru), a moguće da je tigar stvarno hteo da ga napadne Roy sigurno ne bi ostao živ - mada se ni ovako ne zna da li će preživeti.

■ VESTI

WiFi pred sudom

Nekolicina roditelja zabrinutih za zdravlje svoje dece je odlučila da tuži oblasnu šklosku upravu u državi Ilinoj (SAD) zbog upotrebe WiFi tehnologije u okviru škole. Prema mišljenju desetak roditelja mreža bežično povezanih kompjutera koja radi preko radio signala može ostaviti posledice na zdravlje dece i oni zahtevaju od nadležnih prosvetnih vlasti da zabrane upotrebu WiFi-ja u školama. Da li će u ovome uspeti ne znamo (zanimljivo je da ne traže nikakvu odštetu), ali većina stručnjaka koja je odreagovala na ovu vest tvrdi da su mobilni telefoni daleko štetniji. Hm, dobro je da bar kod nas ne moramo da strepimo zbog negativnih posledica delovanja WiFi signala, bar još koju deceniju.

VESTI

Čudesan SHIFT taster

Mnoge softverske kompanije na svetu se ubiše da pokažu kako je baš njihova enkripcija najbolja za zaštitu intelektualne svojine od strašnih pirata, a među njima je bila i SunnComm sa zadivljujućim motoom "Light years beyond encryption". E pa taj bombastični moto je pao u vodu kada je jedan student prestižnog Princeton univerziteta došao do zaključka (ne zna se kako) da pri startovanju zaštićenog CD-a treba držati taster SHIFT i zaštita protiv presnimavanja se onemogućava. Prosto neverovatno. SunnComm je odlučio da tuži momka jer ih je objavljivanjem svog "pronalaska" oštetio za čitavih desetak miliona dolara. Nije da vas navodim, ali probajte neke originalne CD-ove držeći SHIFT, možda upali ;-)).

VESTI

Čuvajte se Nokia telefona

Zvuči neverovatno a ipak se desilo. Jedan čovek je u Holandiji dobio opekotine po nozi kada je njegov mobilni telefon marke Nokia koji mu je stajao u džepu jednostavno eksplodirao. Ovo je drugi poznat slučaj ovakvog incidenta sa kojim je i sama Nokia upoznata, jer je takođe u Holandiji jednoj ženi Nokia-jin mobilni ekplodirao u ruci. Nokia je za ovaj incident optužila proizvođača baterije koja se nalazila na telefonu (nije bila originalna), dok je u slučaju eksplozije u džepu telefon imao orignalnu bateriju (moguće da su pantalone bile od nekompatibilnog proizvođača). Bez obzira na ovo Nokia i dalje upozorava korisnike da na njihovim telefonima koriste samo originalne dodatke. Ko zna zbog čega su opasne izmenjive maske?

VESTI

Oktoberfest rekordno

Sve prave pivopije bi se početkom jeseni verovatno najrađe našle u Minhenu za vreme čuvenog festivala piva, a imaju i dobre razloge za to. Ovogodišnji Oktoberfest inače 170-ti po redu završen je 5.oktobra, a posetilo ga je preko 6.3 miliona ljudi (400,000 više nego prošle i pretprošle godine) i popijeno je preko 7.3 miliona litara vrhunskog bavarskog piva. Da li znate da se s tom količinom piva do vrha može napuniti skoro šest pravih olimpijskih bazena?!? Uh, stvarno je mnogo. Međutim rekord u količini popijenog piva je postavljen pre tri godine kada je otišlo više od 7.7 mil. litara. Osim piva stradalo su tone kobasica i pilića, a gosti su mogli da se ugoste u 14 ogromnih šatora, ukupnog kapaciteta 10,000 ljudi. Možda bi Gamer mogao da organizuje nagradnu igru pa da i neki naši čitaoci odu na Oktoberfest sledeće godine.

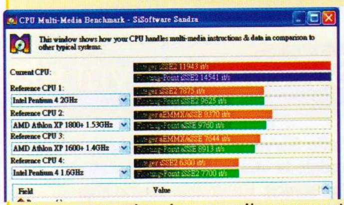
VESTI

Mission Space - vožnja snova

Sredinom oktobra u Disneyland-u u Orlandu na Floridi je otvorena potpuno nova atrakcija, Mission: Space, koja izuzetno verno simulira poletanje i sletanje pravom, pravcatom raketom. Cela skalamerija koja izvodi ovo čudo je koštala na desetine miliona dolara i prvim junacima koji su imali hrabrosti da je isprobaju donela prilično veliku mučninu i povremene trenutke nesvetice. Po startovanju se oseća dejstvo centrifugalnih sila veće od 2G, što odvažne bukvalno lepi za sedišta, a ugođaj je upotpunjen projektovanom slikom svemira na prozore letilice. Na otvaranju nove atrakcije su bili i pojedini astronauti koji su potvrdili njenu autentičnost, koja se s druge strane mogla uočiti i na podu same kabine koja je morala intezivno da se čisti i provetrava, pre svake sledeće ture.

SANDRA Standard 2004

System Analyzer/Diagnostic and Reporting Assistant ili skraćeno SANDRA je vrlo popularan i jednostavan benčmark



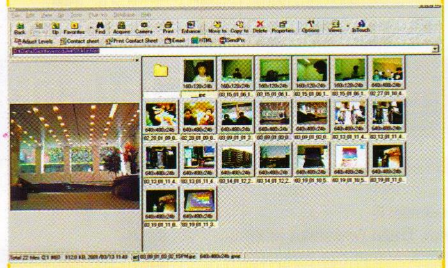
program za testiranje mnogih parametara računara. Sada u najnovijoj verziji donosi podršku za sva najnovija izdanja najraznovrsnijeg hardvera, uključujući i NUMA (Non-Uniform Memory Addressing) karakterističan za nove AMD64 konfiguracije. A od verzije dolazi i na ruskom jeziku.

http://www.sisoftware.co.uk/

SHAREWARE >> 6.85MB

ACDSee 6.0

O ovom programu za pregled i manipulaciju fotografija verovatno ne treba ništa posebno reći jer ga svako od nas ima na svojim mašinama. Pa ipak za one koji hoće najnoviju



verziju moći će da snimaju fotografije direktno na CD ili DVD, prave HTML slajd šou i mnoge druge stvari. Obavezno proverite.

http://www.acdsystems.com/English/Products/index.htm

SHAREWARE >> 9.66MB

WindowsFX 2.12

Nije jedini ali je najnoviji i dolazi od kreatora čuvenog WindowsBlinds-a; program pomoću koga možete vizuelno da doterate Win2K/XP i da ga ulepšate gomilom specijalnih efekata - stavite prave senke ispod okvira

prozora, date im prozirnost, stavite velike ikone na desktop a svuda ostavite ikone noramlne veličine i dosta drugih varijacija na tu temu. Ova nova verzija dodaje efekte pri pomeranju prozora i unapređuje performanse.

http://www.stardock.com/

SHAREWARE >> 1.06MB

Cakewalk Pyro 1.5

Sa ovim programom možete raditi sve što poželite... dok je digitalna muzika u pitanju. Moće ćete da snimate CD-ove, da skidate pesme sa CD-ova, LP ploča i

kaseta i da ih prebacujete u MP3 i WAV fromate, izvozite fajlove na prenosne MP3 plejere i da se zanimate do mile volje. Koristi ESP (Environmental Sound Processing) kako bi maksimalno optimizovao zvuk za svako okruženje, integriše se sa CDDB muzičkom datotekom na internetu. Znamo da ovih programa ima solidan broj, ali ovaj je najnoviji, pa zašto ga ne bi probali.

http://www.cakewalk.com/

SHAREWARE >> 11.1MB

IconPackager 2.12

Program koji vam jednim potezom, u paketu menja najveći broj ikona koje imate na kompjuteru. Pomoću programa pronalazite "pakete" ikona raznih autora i jednostavnim postupkom ih ubacujete umesto postojećih. Imate mogućnost izbora koje od starih ikona želite da zadržite, a koje hoćete da promenite. Ovaj program možete integrisati u WindowsBlinds, ali se koristi i kao samostalan program.

http://www.stardock.com/products/iconpackager/

SHAREWARE >> 2.8MB

Clock Dummy

Atomski sat koji će vam ljudskim glasom reći tačno vreme i ulepšati sat na vašem taskbaru. Ne zaboravite da ćete

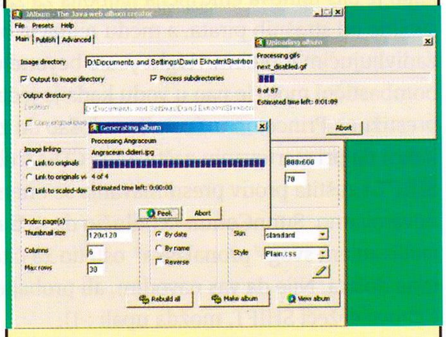
upoređujući vreme sa atomskim satom na Internet serveru, uvek imati najtačnije vreme. Možete zakazivati sastanke, a on će vas upozoriti porukom, muzikom, a ako ne budete pažljivi možda i isključivanjem kompjutera ;-)). Clock Dummy je jednostavan za korišćenje i sigurno će vam se dopasti.

http://www.dummysoftware.com/clockdummy.html

SHAREWARE >> 1.09MB

JAlbum 3.6.1

Objavite svoje fotografije na web-u! Najobičnijim prevlačenjem foldera sa fotografijama kreirajte svoj web album, a njegov dizajn možete u pop-



tunosti sami kontrolisati. Ukoliko znate malo o programiranju možete mu dodati i neke napredne trikove. Može da radi kao samostalna aplikacija, ili unutar web servera ili kao JavaBean. Podržava razne filtere za fotografije. Ova verzija sređuje neke bagove.

http://www.datadosen.se/jalbum;jsessionid=NFD-HJLDAAGMC

FREEWARE >> 8.27MB

Evil Lyrics

Evo programčića koji će za vas učiniti zaista korisnu stvar - dok ste na netu i slušate neku pesmu preko WinAmpa, on će vredno krstariti i tražiti reči upravo te pesme koju slušate i prikazaće ih u malom prozoru. Takođe možete sačuvati reči pesama i pogledati ih kada budete offline. Nova verzija podržava i Windows Media Player, Foobar2000 i Sonique.

http://www.evillabs.sk/evillyrics

FREEWARE >> 185K

Smiley Utility

Ako za chat-ovanje koristite Yahoo Messenger onda vam ovaj program na dohvat ruke stavlja šezdesetak Yahoo Messenger smajlija. Svaka sličica ima i svoj kôd koji se automatski umeće prilikom chat-ovanja. Obeležite svoje poruke simpatičnim izrazima raspoloženja i dajte nekom na znanje šta osećate. Program najbolje radi sa Yahoo Messenger-om v5.5.

http://www.freddys-utilities.co.uk/smileyutil.php

FREEWARE >> 194K

Hide Win 1.0

A sad jedan program koji mogu da skinu svi, pa čak i oni sa najstarijim modemima. Hide Win vam omogućava da preko jednog tastera koji vi odredite (Alt + ?) zatvorite ili otvorite bilo koji od aktivnih (otvorenih) prozora. Program se smešta u System Tray i zauzima samo 32K, a i njega možete sakriti.

http://www.freddys-utilities.co.uk/smileyutil.php

FREEWARE >> 32K

www.vegajekovic.co.yu, E-MAIL: office@vegajekovic.co.yu
tel/fax: 011/458-829, mob: 063/77-05-619

Vega
Jeković Branko i dr o.d.

SPECIJALNA PONUDA SOFTVERA ZA IGRAONICE!

CHIEFTEC · CHERRY · MITSUMI TECHNOLOGY FOR YOU · ATi · adaptec · GIGABYTE · Kingston TECHNOLOGY · ASUS · HYUNDAI · LG · CREATIVE · FUJITSU · Logitech

- LICENCNI SOFTVER (Microsoft, Adobe, Corel, Quark ...)
- PRODAJA RAČUNARA I DODATNE OPREME
  UMAX A4 skeneri za kućnu i A3 za profesionalnu upotrebu
  UMAX, HP i SAMSUNG digitalni fotoaparati od 2.0 do 4.0 Megapixela
  DELL, FUJITSU SIEMENS i GERICOM notebook računari
  monitori, table za crtanje, džojstici, miševi, GeForce FX, UPS-ovi, štampači ...
- SASTAVLJANJE KONFIGURACIJA PREMA VAŠIM STVARNIM POTREBAMA
  od proverenih i kvalitetnih komponenata
- ODRŽAVANJE RAČUNARA, potrošni materijal (toneri, CDR, DVD-R...)
  besplatna isporuka računara na kućnu adresu
- PISMENA GARANCIJA
- KREDITI i popusti, KREDITI ZA FIRME

posebne pogodnosti prilikom plaćanja
za vlasnike tekućih računa
JUBANKE i NACIONALNE ŠTEDIONICE

kompletan katalog sa cenama i stanjem magacina - www.vegajekovic.co.yu/Hardware.htm

bonus
NAŠ JEDINI ČASOPIS O IGRAMA ZA KONZOLE

- Broj 34 + MEGA Poster
- Jednom mesečno na kioscima blizu vas.
- Sledeći broj na kioscima od 20.11.2003.

U ovom broju:

- Colin McRae Rally 4
- Simpsons: Hit & Run
- Buffy: Chaos Bleeds
- Rešenje: MGS 2
- i još mnogo,mnogo toga...

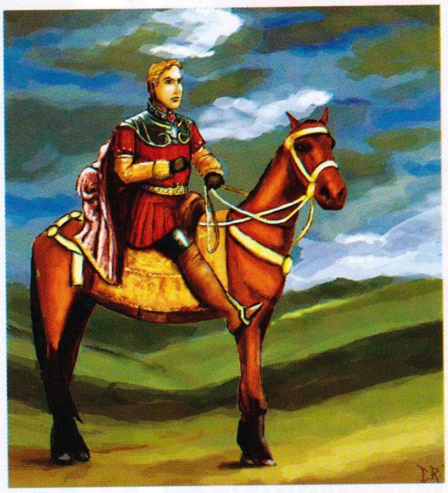
100% konzole

Potražite ga na kioscima

GAME MASTER KUTAK PREDSTAVLJA :

FADING SUNS RPG 2. deo

urednik: Ranko Trifković



U prošlom broju imali ste prilike da se upoznate sa veoma zanimljivim FRP okruženjem, koje nas vodi u daleku budućnost, u vreme kada se sunca gase, a čovečanstvo stoji na ivici istrebljenja. Za razliku od mnogih drugih futurističkih settinga, Fading Suns će se dopasti i ljubiteljima fantastike, upravo zbog svojih specifičnosti po pitanju postavke svemira. Zbog straha od tehnologije, udaljenosti i izolovanosti, galaktičko carstvo mora da se oslanja na razne delove društva koje koordiniše Imperator. Plemstvo vlada, kontroliše primenu tehnologije i prlja se njom. Sveštenstvo oprašta grehe čovečanstva pred svevidećim Pankreatorom, a Liga Trgovaca je tu da obezbedi sve što je ljudima potrebno za život, da očuva tajne tehnologije, bez koje bi sile koje nadiru iz tame svemira, pobedile ljudsku rasu.

U prošlom broju, predstavio sam vam u kratkim crtama koje sve plemićke Kuće postoje koje se bore za prevalast u galaksiji. Sada je red da vam prikažem strukturu sveštenstva. Oni koji se mole, crkveni redovi, veoma su važan politički faktor u svetu Fading Suns. Svakodnevni život običnog čoveka u ovoj mračnoj viziji budućnosti, ne razlikuje se mnogo od uloge 'civila' u CyberPunk-u ili od uloge ljudi-baterija u Matriksu. Narod, koji naseljava planete, u koliko ne pripada nekoj od organizacija, predstavlja običan svet, neobrazovan, neinformisan, zastrašen. Oni žive daleko od prednosti tehnologije, glasine koje do njih stižu pune su izveštaja o bizarnim događajima, konstantim spletkama neprijatelja Imperije i drugim strašnim pojavama. Plemstvo ih štiti, ali im dušu umiruje saznanje da Sveštenstvo bdije nad njima i da ih svetlo Pankreatora može obasjati u svakom mračnom kutku galaksije.

U vreme najveće ekspanzije čovečanstva pojavio se Prorok Zebulon, kome se bog javio u viziji i otrkio mu tajnu čitave Kreacije, svetlost božanskog sunca i potrebu da se čovečanstvo ujedini i okupi oko njegove vatre. Tako je nastala Crkva Božanskog Sunca. Prorok i njegovi apostoli putovali su svemirom i pomagali ljudima. Negde u to vreme, dogodio se i prvi kontakt sa Vau civilizacijom, kao i kratak, ali buran rat u kome su ljudi prvi put osetili gorak ukus poraza. Prorok je bio veoma zaintersovan za Vau kulturu i požurio je da se susretne sa njihovim predstavnicima na planeti Viril-Ya, ali je njegov brod eksplodirao pod nerazjašnjenim okolonostima, prilikom izlaska iz Kapije. Ljudi i danas veruju da je u pitanju zaseda koju su Vau priredili za potencijalnog ujedinitelja ljudi. Crkva je morala da se reorganizuje, uspostavljene su planetarne dioceze, galaktički koncil i izabran je prvi Patrijarh Božanske Crkve, Palmedes. On je sredio prorokova učenja i razdvojio zabludele jeresi od pravovernog učenja. Tih godina širom galaksije pojavile su se razne varijante izvornog učenja, od kojih su neke propovedali sami apostoli i njihovi naslednici. Vremenom, posle dugog niza godina, ratova, ucenjivanja i političkih manevrisanja nastali su današnje crkvene organizacije, redovi ujedinjeni pod Urth Orthodox, pravoslavnim vernicima Božanske Crkve.

Urth Orthodox

Pravoslavna grupacija, koja se drži osnovnih učenja Prorokovih. Najuticajniji su i pod njihovom palicom se obavlja celokupno poslovanje Crkve. Kroz istoriju, biranje novog patrijarha se obavljalo glasanjem, ali kao najmnogoljudnija sekta, svi poglavari do sada izabrani, dolazili su iz Urth Orthodox reda. Pravoslavci, oslanjajući se na svoju duhovnu moć trude da nateraju plemstvo da potpišu Sveti Ugovor po kome će Patrijarha priznati za vrhovnu vlast u svemiru. Urth Orthodox je nadležna da proglasi bilo koju versku grupaciju pravovernom ili ne.

Brothers Battle

Sekta koja je osnovana kao borbeni red Pravoslavnih, u cilju progona nevernika i zaštite vernika na hodočašću, nešto poput krstaških viteških redova iz prošlosti Zemlje. Na surovoj pustinjskoj planeti, lord De Moley je ustanovio manastire u kojima su se obučavali budući vitezovi ovog reda. Legenda kaže da ih je Sveti Mantius Vojnik, Prorokov apostol, uputio u tajne borilačkih veština, kao i spiritualnih rituala. Fanatična odanost Bratstvu i pomno izučavanje duha i tela, učinili su od njih najelitnije borce u svemiru. Pale

su optužbe da je Bratstvo korumpirano, jeretički nastrojeno i da praktikuje sopstvene rituale. Red je uspeo da se odbrani od svih napada Patrijarha i postane najtraženija vojna trupa. Počeli su da prodaju svoje usluge plemstvu, gildama i caru, jer su bili više nego neophodni na Stigmata Frontu. Patrijarh je popustio u svojim pokušajima da diskredituje Bratstvo, pod uslovom da se stave pod ozbiljniju kontrolu Orthodoxa.

Eskatonic Order

Ovaj red jeretičkih učenjaka, poznatiji je u narodu kao zbor čarobnjaka. Čuvajući kroz vekove, znanja stare Zemlje, Eskatonici su se bavili belom i crnom magijom, alhemijom i bogočudaštvom. Često su se na raznim mestima u svemiru pojavljivali usamljeni učenjaci, najavljuju"ći propast sveta. Ovi vrači zlosutnici, pozivali su se na kabalističke spise i druge tajanstvene okultne nauke. Progonjeni žestoko od strane Pravoslavaca, uspeli su da se okupe u jednistven red, da bi razdvojili svoja iskrena učenja od antinomista i drugih 'pravih' jeretika. Bili su pred uništenjem, kada se otkrilo da su njihovi rituali veoma moćni u borbi protiv Simbiota. Mutirana čudovišta, nastala ukrštanjem ljudi, parazita i biljaka, otporna na sve vrste oružja, pokazala su se slabim protiv vatre magije.

Temple Avesti

Inkvizitorski Sinod je uspostavljen kao duga ruka Crkve, za uništenje jeretika, ispitivanje demonskih pojava i veštičijih zborova. Inkvizitore je postavljao Sveti Sinod cele crkve, ali su pojedini planetarni biskupi imali pravo da postavljaju

lokalne inkvizitore, koji imaju ovlašćenje da rade samo u okviru svoje dioceze. Vremenom, za nezahvalnu dužnost Inkvizitora, prijavljivali su se najfanatičniji vernici, koji su se udružili u red Avestita. Dovoljna je i najmanja glasina o natprirodnoj pojavi, bilo da se radi o duhovima, demonskom posedovanju ili

veštičarenju, i pojaviće se Inkvizitori. Lica zakrivena maskom,

okovane čizme i obavezni miris paljevine, to je izgled Inkvizicije, koja pročišćava plamenom i krive i prave. Nepismeni su, plaše se svakog saznanja, slepo se drže svetih spisa i poštuju ekstremističke propovedi mržnje protiv svega što nije sveto. Glasine kažu da su u prošlosti zgrešili protiv Pankreatora i da su zbog toga veoma fanatični.

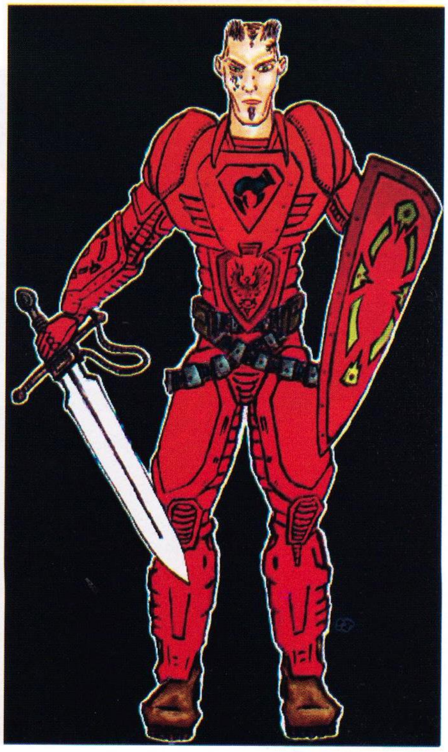
Sanctuary Aeon

Među ljudima je uvek bilo iscelitelja, onih koji su posedovali dar lekovitih ruku. Bilo da se radilo o spretnim vidarima, veštim hirurzima, iskusnom travaru ili bio-energetičaru, ljudi koji leče uvek su bili nadahnuti božanskom inspiracijom. Apostol Proroka, Sveta Amaltеja sledila je put nenasilja i samilosti i takvo učenje je prenosila svojim sledbenicima. Okupljeni oko milosrdnog puta, mistični lekari, iscelitelji i sveštenici u službi Svete Amaltеje, postali su veoma popularni među običnim svetom. Jedini sveštenici koji nisu vladali strahom, već dobrotom, prirodno, postali su omiljeni među masama potlačenih. Zbog toga je ceo red Sanctuary Aeon bio pod brižnom prismotrom Inkvizitora. Sama Amaltea nastradala je štiteći slabe i bolesne, dajući tako primer budućim lekarima. Ljubav je uvek vraćena ljubavlju, pa su poznate priče o tome kako je uprkost strahu, narod linčovao Avestite koji su želeli da uhapse sveštenicu Amaltejske crkve.

Brothers Battle

Pored crkvene hijerarhije, postoje mnogi isposnici i sveštenici koji žive osamljeno. Bilo da se bave askezom ili da u miru proučavaju svete spise, ovi mudraci predstavljaju politički nebitan deo sveštenstva. Njihov uticaj na događaje u svetu često nije veliki, budući da preferiraju izolaciju. Povremeno se pojavljuju među narodom, donoseći proročanstvo ili upozorenje, drže porpoved, tu i tamo, ali retko imaju trajniji uticaj na pastvu od trenutnog strahopoštovanja. Pravoslavna crkva ih toleriše, ali često se ograđuje od njihovih teoloških akrobacija.

U svakom slučaju, Crkva je moćan igrač u tronošcu vlasti između plemstva i gildi. Crkva kontroliše veliku flotu brodova, tajne zapise o naučnim znanjima, ona poseduje najbolje borce u galaksiji, pristup moćnim magijskim ritualima, da i ne pominjemo moć nad narodom. Crkva može da zapreti svakom plemiću tako što će ga izbaciti iz svoje organizacije, a to bi značilo panični strah podanika i moguću revoluciju. Zbog toga se svi trude da ugode Crkvi, ali ne i da joj dozvole da stekne ve"ću političku vlast. Sveštenstvo je prisutno u svakoj formalnoj situaciji, bilo da se radi o planetarnom guverneru, ili samoj palati gospodara Kuće, pa je zbog toga poziv sveštenika drag i pokojem avanturisti koji bi da o tuđem trošku obiđe svemir. U sledećem delu, više o neprijateljima svemira i neobičnoj opremi koja svedoči o čudesnom svetu gde se prepliću magija i tehnologija.



Temple of Elemental Evil Walkthrough 1. deo

urednik: Dejan Grbavčić

OD OVOG BROJA POČEĆEMO SA OBJAVLJIVANJEM WALKTHROUGH-A ZA ZANIMLJIV RPG KOJU JE RADIO RUSKI RAZVOJNI TIM TROIKA GAMES.

Ovaj walkthrough je pisan igrajući sa Neutral Good družinom. Ukoliko igrate sa drugom družinom moguće je da će se pojedini događaji odvijati drugačije nego što je ovde opisano.

Uvod će zavisiti od izbora družine.

**Lawful Good*

Počinjete borbom sa tri bandita. Ubijte ih i pojaviće se spasilac i reći vam da morate da se javite Valden the Waiwright-u u Hommlet.

**Neutral Good*

Odmah na početku krenite ka severoistoku dok ne dođete do mesta na kom se upravo odigralo ubistvo. Ubica će vas odmah napasti; ubijte ga i krenuće dijalog iz kog ćete saznati da se ubijena žena zove Canoness Y'dey of the Church of the St. Cuthbert u mestu Hommlet. Stoga odlučujete da krenete u Hommlet i saopštite ružnu vest.

**Chaotic Good*

Ovaj uvod je običan dijalog u kome se od vas traži da pronađete princezu Tillahi i gospodina Juffer-a. Dobijate savet da u Hommlet-u potražite Black Jay-a.

**Lawful Neutral*

Idite ka severoistoku i Lord Mayor of Greyhawk će pokrenuti dijalog sa vama u kom će vam reći da idete u Hommlet i pomognete u borbi protiv nekih bandita. Takođe će vam reći da morate razgovarati sa Elder Kenter Nevets-om kako bi dobili dalja naređenja.

**True Neutral*

Idite na severozapad dok Hrudek ne počne da razgovara sa vama. Saopštava vam da dugo nije čuo nikakve novosti od Jaroo-a iz Hommleta-a i da od vas želi da odete tamo, pronađete ga i pružite mu pomoć.

**Chaotic Neutral*

Na severoistoku se nalaze dvoja vrata. Jedna su zaključana, a druga nisu. Prođite kroz ona koja su najbliža istoku i naći ćete se u sobi sa Minor Air Elemental-om. Ubijte ga, dok ste unutra otvorite kovčeg (pazite na zamku) u kom ćete pronaći ključ. Uzmite ključ i vratite se u početnu sobu, ključem otvorite vrata bliža zapadu. Odmah potom ubijte par zombija i nastavite dalje dok ne naiđete na još jedan kovčeg. Unutra ćete pronaći mapu zakopanog blaga koja pokazuje na mesto Rainbow Rock, koje se nalazi u blizini Hommlet-a.

**Lawful Evil*

Idite pravo na sever sve dok High Priest of Hextor ne započne dijalog sa vama. On vam naređuje da pronađete Fragarach mač. Savetuje vam da u Hommlet-u porazgovarate sa monahom Turuko-m koji će vam dati korisne informacije i obavezuje vas da mač donesete u Hommlet kada ga budete pronašli.

**Neutral Evil*

Usred vama omiljene razbibrige, zabavnog paljenja crkve pojavljuje se Young Acolyte koji vas napada. Ubijte ga i krenite ka Hommlet-u (ko zna možda ćete i tamo moći da palite crkve...)

**Chaotic Evil*

Pošte ste uglavnom pobili sve seljake, otpočinje dijalog u kom vam jedan od preživelih kaže da je stranac pod imenom Rannos Davl of Hommlet već uspeo da opljačka selo - bio je brži od vas. Odlučujete da ga pronađete i da uzmete plen, koji inače i pripada vama.

HOMMLET

Prva stvar koju treba da uradite kada stignete u selo je da pronađete osobu za koju vam je u uvodu bilo rečeno, kao i da poslušate sva naređenja koja ste tada dobili. U razgovoru će se spomenuti akcije razbojnika u Moathouse-u, koji će inače i biti vaše sledeće odredište.

Ukoliko vam likovi s kojima budete razgovarali ne kažu gde se nalazi Moathouse, možete otići u krčmu Welcome Wench i porazgovarati sa Spugnoir-om koji će vam na mapi pokazati tačnu lokaciju mesta.

-Drvosečin problem

Kada budete porazgovarali sa Tarimom, on će vam reći da mora da ode do

male šumice Deklo i pokupi neka drva, ali da ne može zbog ogromnih paukova. Ponudite mu svoju pomoć, idite do šumice, ubijte oba pauka i vratite se do Tarim-a po nagradu.

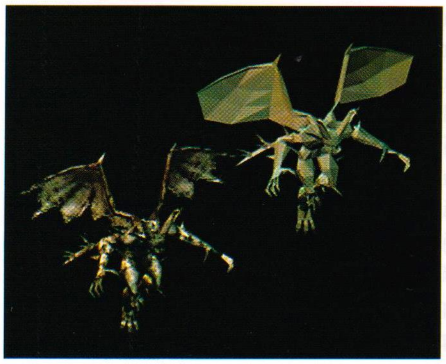
-Takmičenje u piću

U toku večeri uđite u krčmu Welcome Wench i razgovarajte sa Tuperello-m koji će vas izazvati na nadmetanje u piću. Pravila su jednostavna: u svakom krugu mora da se pije Ale (piće slično pivu ali jače - prouzrokuje 1-3 poena Non-Lethal štete) a pobednik je onaj koji ostane svestan. Pobedite u takmičenju i zaradite iskustvo, a za mamurluk ćete lako.

Upozorenje: Pobeda u ovom takmičenju je uslovila da izgubim Paladin-a iako ona nije učestvovala u njemu. Znači nemojte se takmičiti ako imate Paladina u vašoj družini.

-Znati kada ih treba zaustaviti

Kada u krčmi Welcome Wench budete pričali sa Ostler-om on će vam ponuditi besplatan smeštaj ako uspete da dokažete da Furnok vara na kartama (ili sa kockicama). Postarajte se da neko sa razvijenom Spot veštinom priča sa Furnok-om i ponudi da se oproba u kockanju sa njim. Posle svake "ruke" postojaće provera i ukoliko bude uspešna moći ćete da vidite da



Furnok koristi obeležene karte (ili podešene kockice). Sada Ostler-u možete reći da Furnok vara i dobićete iskustvo i naravno besplatan smeštaj.

-Fanatizam

Ako budete razgovarali sa Calmert-om u vezi St. Cuthbert-a (ako bude morala da se izvrši neka kazna) on će vam reći da Cavanagh, jedan od Braumeister-ovih pomoćnika ne plaća svoje obaveze prema crkvi pa bi voleo da vi odete i da ga naterate da plati. U priči sa njim Cavanagh će vam se pravdati da nema para. Naterajte ga da plati i on će vam obećati da će sutra nabaviti novac. U svakom drugom slučaju moraćete da se složite da u njegovo ime pričate sa Calmert-om. Podnesite izveštaj Calmert-u i ukoliko ste Cavanagh-a uspešno pritisli recite mu da će ovaj sutra platiti, pa ste izvršili zadatak. Takođe možete i sami pokriti Cavanagh-ov dug (od 2 zlatnika) reći da je on dao novac - dijalog veština Bluff. Ako ne želite ni to, možete mu reći da Cavanagh neće da plati, pa ćete biti u prilici da upotrebite dijalog veštinu Diplomacy kako bi Calmert-a naterali da zaboravi na dug - recimo daćete 10 zlatnika crkvi kao donaciju.

-Zrno za crkvu

U razgovoru sa Myella-om u podrumu crkve St. Cuthbert saznaćete da crkvi nedostaje brašna. Ponudite se da pomognete, napustite crkvu i krenite da bi razgovarali sa Mytch the Miller-om koji se nalazi u vodenici. Upotrebite veštinu Diplomacy ili Bluff i pitajte ga zašto nije odneo brašno u crkvu, a on će vam reći da kao pripadnik reda Old Faith nije baš voljan da daje crkvi. Ponudite da odete i dobijete savet od Jaroo-a, glavnog druida u Hommlet-u. Jaroo-a ćete pronaći u njegov-

Cheats

ETHELORDS 2

Da bi aktivirali varanja pritisnite [~] čime pozivate konzolu, otkucajte 'EtherRevelation' i pritisnite ponovo [Enter]. Sada možete da koristite sledeće kodove:

1. Kodovi za Advenutre mod

open_fog - Uklonite fog of war
hide_fog - Vratite fog of war
lose - Izgubite misiju
win - Pobedite misiju
save - Quick save, brzo snimanje pozicije
load - Quick load, brzo učitavanje poslednje snimljene pozicije
player - Informacije o igračima
give all - Daje vam 15 (komada ili vrednost) od svakog resursa osim Ether-a
view resources - Informacije o resursima

2. Kodovi za borbeni mod

lose - Izgubite bitku
win - Dobijte bitku
view_hand - Pokazuje karte neprijatelja
hide_hand - Skriva karte neprijatelja
swap - Vama i neprijatelju zamenjuje mesta
view army - Daje informacije o vašoj armiji
view hand - Daje informacije o vašim kartama
view players - Daje informacije o borcima
view spells - Daje spisak svih magija i likova - označeni su sa samo 4 znaka. Koristi se u sledećim kôdovima:
add spell <kôd od 4 znaka> - Odmah vam daje magiju definisanu imenom od 4 znaka. Primer: 'add spell TIWR'
add creature < kôd od 4 znaka > - Odmah vam u vojsku dodaje stvorenje definisano imenom od 4 znaka. Primer: 'add creature TIWR'
change health <#> - Menja nivo zdravlja vašeg heroja na #
change mana <#> - Menja nivo mane vašeg trenutnog heroja na #
change enemy <health | mana | links> Broj - Menja iste atribute i neprijateljskom heroju.

3. Neistražena varanja (poslednja 3 su za borbeni mod):
view heroes - ?
open_tomb - ?
net start - ?
net connect - ?
net host - ?
test - ?
set - ?
disenchant - ?
view creature - ?
spec - ?

oj kući, ispričajte mu o Mytch-ovoj nevolji, a onda pomoću veštine Diplomacy probajte da napravite kompromis pa kažite da će Mytch dati malo brašna i druidima i crkvi. Ponovo pričajte sa Mytch-om koji neće baš biti oduševljen da mora i druidima da daje brašno, ali će ipak prihvatiti vaše rešenje. Možete mu to isto reći a da pre toga niste ni bili kod Jaroo-a - opet malo Bluff veštine.

-Prsten za Black Jay-a

Kada budete po prvi put bili u prilici da razgovarate sa Black Jay-om, lokalnim pastirom koji živi blizu crkve St. Cuthbert, on će vas oterati sa njegovog polja. Ako ponovo probate da razgovarate sa njim on će vam reći kako mu je žena umrla i kako je se ni po čemu ne seća. U blizini se nalazi usamljeni Goblin koji će vas napasti kako mu se budete približili. Ubijte ga, uzmite mu prsten i odnesite ga Black Jay-u koji će vam ponuditi da ga otkupi za 20+1 strelu, Cloak of Elvenkind (+5 za veštinu Hide) ili za Boots of Elvenkind (+5 za veštinu Move Silently). Naravno da mu prsten jednostavno možete i pokloniti. S obzirom da ćete u okolini moći da pronađete još nekoliko Cloak of Elvenkind, najbolje bi bilo da uzmete Boots of Elvenkind.

-Uginula ovca Black Jay-a.

U razgovoru sa Black Jay-om saznaćete da mu ovce odlaze u večna lovišta bez ikakvog vidljivog povoda. Pomozite mu i na njegovim poljima ćete pronaći razbacanih nekoliko Hamrock biljaka. Uzmite jednu od njih i odnesite ih Jaroo-u koji bi verovatno mogao da zna nešto o njima (Black Jay svakako nema pojma). Jaroo će vam reći da su ove biljke vrlo otrovne, a kada to budete preneli Black Jay-u predložiće vam da sačekate sumrak i vidite da li se to neki uljez šunja po njegovim poljima. Vratite se do Black Jay-a uveče i na polju ćete zateći Corl-a, Teamster-ovog sina. Kada mu priđete u početku će poricati da ima bilo kakve veze sa trovanjem ovaca, ali ako upotrebite Sense Motivate ili Intimidate veštine uspećete da od njega izvučete priznanje da on podmeće otrovne biljke, ali samo zato što neko preti njegovoj porodici. Neće vam otkriti ko ga je nagovorio na ovo pa ga jednostavno oterajte odatle. Ujutro prenesite Black Jay-u ono što se saznali i završili ste misiju.

-Još jedna duša za Cuthbert

Ako u vodenici budete razgovarali sa Erliterom, Miller-ovim pomoćnikom, priznaće vam da bi hteo da se prikloni crkvi St. Cuthbert, ali da se plaši da kaže gazdi. Ponudite se da umesto njega popričate sa gazdom i on će vam zahvaliti na brizi. U početku Miller će se protiviti Erliter-ovoj želji, ali ćete uz Diplomacy veštinu uspeti da ga ubedite da mu dozvoli. Sada prenesite Erliter-u dobre vesti i završite misiju.

-Agent je otkriven

U razgovoru sa Burne-om koji budete vodili u njegovoj kuli otkriće vam da se tokom izgradnje novog dvorca dešavaju čudne stvari. Zamoliće vas da se predstavite kao radnik i da probate da provalite o čemu se radi. Idite do gradilišta i popričajte sa Jayfie-om. Uz pomoć Diplomacy, Bluff ili Intimidate veštine ubedite ga da ste vi novi radnik i priupitajte ga da li ima i neki "poslić sa strane" gde bi mogli da pomognete. Onda ga uz pomoć Bluff veštine isprovocirajte da kaže da Rannos i Gremag iz lokalne građevinske firme pokušavaju da sabotiraju gradnju zamka. Ovo saopštite Burne-u i kao nagradu ćete dobiti 50 zlatnika.

-Trgovci su otkriveni

Ovo je više nastavak prethodne misije nego nova misija, ali dobro... Pošto ste saznali ko sabotira izgradnju zamka, idite do sabotera i suočite ih sa tom činjenicom. Možete ih uceniti za 50 zlatnika (uz Diplomacy veštinu sumu možete dići i do 100 zlatnika) ili im zapretite da ćete sve otkriti Burne-u. U oba slučaja završavate misiju.

- Nevesta za jednog

Kada budete razgovarali sa Holten-om u njegovoj kući pričaće vam sve u superlativu o njegovom farmerskom životu, međutim ako upotrebite Sense Motive veštinu otkriće vam da je tužan što za svoju ćerku, Fruella-u ne može da nađe muža. Ako sa njim bude pričao muški lik (vi) onda možete odmah i probati da joj se udvarate. Pričajte sa Fruella-om i folirajte je kako umirete od ljubavi za njom i bla, bla, bla, a ona će vam reći da će se za vas udati jedino ako bude imala venčanje u crkvi. Porazgovarajte sa Holten-om o njenoj želji, on će se složiti a vi ćete Fruella-u moći da pridružite svojoj družini (kao NPC lik) "sve dok vas smrt ne rastavi".

-Terjon želi više sledbenika

U priči sa Terjonom poveriće vam se da bi želeo da lokalnog grnčara Jakk Borton-a preobrati i privoli ga crkvi St. Cuthbert. Obećajte da ćete mu pomoći i porazgovarajte sa Jakk-om, a on će vam reći da se neće preobratiti dokle god neko ne izleči njegovog zeta Bing-a. Vratite se nazad Terjon-u i zamolite ga da izleči Bing-a što će ovaj odbiti. Na polici za knjige pronaći ćete nekoliko skrolova i u njima nekoliko napitaka. Uzmite ih sve i identifikujte ih (Read Magic magija), a jedan od njih će biti Scroll of Heal. Upotrebite ga da izlečite Bing-a, a onda ponovo pričajte sa Jakk-om i on će rado pristati da se privoli crkvi.

-Stolarova dilema

U stolarskoj radnji ćete pričati sa Marek-om koji će vam priznati da želi da oženi Althea-u, Filliken-ovu ćerku, što ovaj odbija želeći da mu ćerka pođe za nekog ko ne pripada redu Old Faith. Marek želi da se preobrati i od vas traži da vidite sa Jaroo-om da li želi da uradi taj obred. Pričaćete sa Jaroo-om i on će na to pristati samo ako se i Terjon složi. Međutim Terjon će se žestoko usprotiviti tome. Na kraju možda dođete do kompromisa u kom će on dozvoliti da se Marek preobrati samo ako se i Jakk Borton preobrati. Pošto preobratite Jakk-a (pokriveno u malopređašnjoj misiji), Terjon će nevoljno pristati da se i Marek preobrati. Vratite se nazad do Jarro-a i recite mu da Terjon pristaje, pa će Jaroo početi pripreme za obred. Otiđite do Marek-a i prenesite mu lepe vesti.

-Kupidonova strela

Kada budete razgovarali sa Gwynneth u njenoj kući reći će vam kako se njen muž Percy i njen brat Filliken prepiru oko zajedničkog ambara. Od kada je Filliken-u umrla žena on se potpuno posvetio radu na farmi pa sada proizvodi mnogo žita koje je nemoguće kompletno poslagati u ambar. Gwynneth će vam predložiti da probate da smuvate Filliken-a i udovicu Mathilde-u, pa ćete preći preko puta kod nje da sa njom porazgovarate, a ona će se složiti da proba da zavede Filliken-a, a vas će poslati da dovedete stolare koji će početi rad na novom ambaru.

Međutim stolar Rik Linkin će vam reći da neće biti u stanju odmah da počne da radi na ambaru. Jedini način na koji bi stolar odmah mogao da počne da radi je da se njegov brat Marek preobrati u Old Faith red (pogledajte misiju Stolareva dilema). Pošto sredite to sa Marek-om Rik će pristati da gradi ambar za Mathilde-u. Prenesite joj tu vest i ona će biti oduševljena.

Sada idite do Filliken-a i pitajte ga za Mathilde-u, a on će vam priznati da mu se ona sviđa, ali da još nije dovoljno vremena prošlo od smrti njegove žene. S obzirom da se premišlja najbolje je da odete do Jaroo-oa i popričate sa njim o ovoj situaciji. Jaroo će potvrditi da je prošlo dovoljno vremena od tragedije i da je on slobodan da se veže za Mathilde-u. Da bi završili misiju morate otići do Filliken-a i preneti mu ove vesti.

-Farmeri lopovi

Pošto završite prethodnu misiju porazgovarajte sa Filliken-om i on će vam se požaliti da ga neko potkrada. Pomoći ćete mu, pa sačekajte da padne veče. Provalićete kako se Othello šunja oko Filliken-ove kuće. Uhvatite ga i priznaće vam nečasne radnje, ali da ih radi da bi prehranio svoju porodicu. Možete mu ponuditi da nećete otkriti njegov identitet. Ako to obećate onda ćete sutradan reći FIlliken-u da ste uhvatili kradljivca, ali mu nećete reći ko je.

-Nesrećni krojač

Krojač Jinnireth će vam se požaliti da mu Renton, kapetan gradske milicije ne dozvoljava da im se priključi zbog visine. To veče razgovarajte sa Renoton-om kod njega na gajbi (pošto ne znam gde da ga nađete tokom dana) i on će i dalje odbijati da uvrsti Jinnireth-a u svoje jedinice. Onda na scenu stupa veština Diplomacy, pa ćete se dogovoriti da će krojač sašiti uniforme za miliciju, a zauzvrat Renton će mu dozvoliti da im se pridruži. Možete probati i da ga izblefirate uz pomoć veštine Bluff i kažete da je vaš Cleric God vrlo nezadovoljan zbog toga što Renton ne pušta Jinnireth-a da se pridruži miliciji. Renton će onda verovatno pristati na dogovor. Idite do Jinnireth-a i saopštite mu vesti. Ako želite možete mu i dati 20 zlatnika da pokrijete troškove šivenja, da se jadnik ne troši kad već toliko želi u miliciju.

-Terjon traga za artefaktom iz St. Cuthbert-a

U razgovoru o Temple of Elemental Evil Terjon će vam spomenuti da je tokom bitke na poljima Emridy izgubio neki artefakt. Ako izrazite želju da mu pomognete on će vam reći da se to možda desilo kod stene boje duge (Rainbow Rock) ili nešto slično. Idite na polja Emridy i skoro u samom centru mape pronaći ćete Rainbow Rock. Pogledajte ispod i pronaći ćete bakarnu amajliju, koju je Terjon izgubio. Vratite mu je nazad i završite misiju.

Evo stigli smo do kraja prvog dela walkthrough-a, a u sledećem broju vas očekuje nastavak i prelazak u Moathouse.

Cheats

HOMEWORLD 2

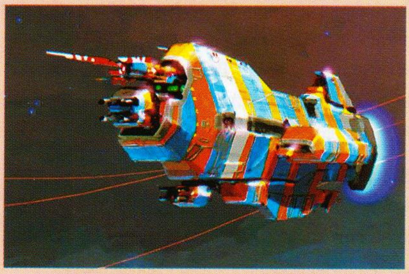
Kako otključati sve misije?
Pomoću tekst editora ćete promeniti delove "playercfg.lua" fajla u direktorijumu "\homeworld2\bin\profiles\profile1".
Pronađite unos "maxmission = x" i promenite njegovu vrednost na broj nivoa koji želite da otključate (na primer, promena ove vrednosti na 15 će otključati sve misije). Onda morate napraviti kopiju poslednjeg fajla "persist*.lua" (nalazi se u direktorijumu "homeworld2\BIN\Profiles\Profile1\Campaign\ASCENSION" - ona zvezdica * označava broj bilo kog nivoa koji ste igrali). Jednostavno ga kopirajte i onda zvezdicu * zamenite sa brojem nivoa koji želite da igrate (primer: ako želite da igrate šesti nivo, kopirajte "persist4.lua" u "persist6.lua"). Ako ne uradite ovo igra vam u sledeći nivo neće preneti brodove i nećete moći da igrate, (Matični brod ne postoji).

Modifikujte RU's

Pronađite fajl "persist*.lua" . Zvezdica * označava broj misije. Ovaj fajl se nalazi u direktorijumu "Homeworld2\Bin\Profiles\Profile\CampaignASCENSION". Otvorite "persist*.lua" u Notepad-u. Nađite red "RUs =" na samom dnu i promenite njegovu vrednost kako hoćete.

Promenite početni broj brodova u igri

Pomoću tekst editora ćete promeniti "persist*.lua" fajl u direktorijumu "\homeworld2\bin\profiles\profile1\campaign\ascension".



Napomena: broj u imenu fajla odgovara broju misije. Otvorite "persist*.lua" za željenu misiju i potražite sledeće unose:
shiphold = { }, name = "", teamColourHandle = 0, hotkey = 67108872, }, { tactic = 1, type = "Hgn_AssaultFrigate", subsystems = { }, buildjobs = { }, size = 1, shiphold = { }, name = "", teamColourHandle = 0, hotkey = 67108872,
Bitan deo je type = "Hgn_assault_frigate".
Ako želite više iskopirajte ceo unos:{ tactic =1, type = "Hgn_AssaultFrigate", subsystems = { }, buildjobs = { }, size = 1, shiphold = { }, name = "", teamColourHandle = 0, hotkey = 67108872, },
i zalepite ga odmah ispod. Ovo će vam za svaku novo kopiranje dati po jedan brod više, pa ako želite uz pomoć mnogo kopiranja napravićete ogromnu flotu. Ne zaboravite da ćete u početku morati da sačekate da svi ti mnogobrojni brodovi "izlete" iz matičnog broda. Zato razmislite pre nego napravite pedesetak brodova.

Hardware flash

ATI ima novi logo

Kanadska kompanija ATI je odlučila da redizajnira svoj logo poznat milionima kupaca širom sveta te je početkom oktobra počela da koristi novi logo. Nekih drastičnih razlika nema, a ne bi ni smelo da ih bude s obzirom da se ljudi vezuju za grafičke motive proizvoda koje kupuju. Hm, nadajmo se da će novi logo doneti i nešto niže cene...e bar da hoće.

GeForce FX 5700...verovatno

Pre nekoliko dana na netu su osvanuli (još uvek nezvanični) podaci koji bi trebalo da nam predoče mogućnosti nove nVidia-ine grafičke karte, koja je po svemu sudeći nabudžena verzija FX 5600. nVidia je za sada odustala od uvođenja 256bit-nih memorija u igru verovatno zbog ekonomskih faktora, a treba reći da će se koristiti DDR II memorija. Brzina rada procesora će se razlikovati od proizvođača do proizvođača i kretaće se u rangu 450MHz - 485MHz, dok će memorija raditi od 475MHz - 510MHz. Još uvek se ne zna da li će se NV36 čip praviti u 0.13µ procesu, ali se zna da bi trebalo da se pojavi pre ovogodišnjeg Comdex sajma.

VIA sve bolja i bolja

Nama dobro poznata kompanija VIA (prvenstveno po kvalitetnim čipsetovima) je u septembru ostvarila odličnu zaradu i pored pada prometa od skoro 3% u odnosu na prošlu godinu. Povećanje prodaje u odnosu na avgust ove godine je iznosilo čitavih 14%, pa je u trećem tromesečju VIA zaradila oko 163 miliona dolara. Na godišnjem nivou očekuje se slabija prodaja od nekih 17% u šta je ukalkulisano i lansiranje novog dual-channel čipseta VIA PT800 namenjenog Pentium 4 i Prescott procesorima. Kad je njima ovako, kako li je onima za koje čujemo tek povremeno.

Intel Xeon 3.20GHz ozvaničen

Kao što je i bilo najavljeno Intel ja zvanično predstavio novi Xeon procesor za dvoprocesorske servere i radne stanice kao trenutno najbrže rešenje u ovoj oblasti. Novi Xeon radi na 3.20GHz, ima 1MB L3 keša i operiše na 533MHz Quad-pumped magistrali. Prvenstveno je namenjen web serverima, search engine-ima, keširanju podatka, 3D modeliranju i sl. Cena za ovaj procesor u količinama od 1000 na više je 851$, pa ako imate nameru da krenete sa pružanjem hosting usluga na webu razmislite.

Vesti

AMD Athlon 64 predviđanja

Pored početnih teškoća sa proizvodnjom novih 64bitnih procesora AMD polako stabilizuje svoje redove, pa iako svi problemi nisu još sređeni, mnogi pokazatelji govore o boljim danima za nove procesore. Prema nekim predviđanjima AMD će već u drugom tromesečju sledeće godine proizvesti više AMD64 procesora nego običnih AthlonXP-a. Na sledećoj listi možete videti proizvodne planove AMD-a što se tiče broja procesora u sledećih godinu dana.

*U trećem tromesečju ove godine proizvešće se:

Athlon XP (266MHz FSB, 333MHz, 400MHz) - 4.6 mil. komada, 3.3 mil., 0.3 mil

Athlon 64FX (754pina, 939 pinova, 940pinova) - 80 hiljada, / , 10 hiljada

*U drugom tromesečju sledeće godine proizvešće se:

Athlon XP (266MHz FSB, 333MHz, 400MHz) - /, 1.8 mil., 0.6 mil

Athlon 64FX (754pina, 939 pinova, 940pinova) - 3.6 miliona, 0.6 mil., 1.5 mil.

Kao što se vidi najviše pažnje će se posvetiti 754-pinskom Athlonu 64FX koji bi za godinu dana trebalo da se proizvede u skoro 5.5 miliona komada. Dakle očekuje nas mnogo novih procesora, a dole ćemo navesti neke od njih:

AMD Athlon 64 FX "ClawHammer" for Socket 940 - sa 1MB L2 cache i dual-channel PC3200 DDR SDRAM memorijskim kontrolerom. Tehnologija izrade 0.13µ SOI.

AMD Athlon 64 FX "San Diego" for Socket 939 - sa 1MB L2 cache i dual-channel PC3200 DDR SDRAM memorijskim kontrolerom. Tehnologija izrade 0.09µ (0.90 nanometara) SOI.

AMD Athlon 64 "ClawHammer" for Socket 754 - sa 1MB L2 cache i single-channel PC3200 DDR SDRAM memorijskim kontrolerom. Tehnologija izrade 0.13µ SOI.

AMD Athlon XP "Paris" for Socket 754 - sa 256KB L2 cache i single-channel PC3200 DDR SDRAM memorijskim kontrolerom. Tehnologija izrade 0.13µ SOI. Priča se da neće podržavati AMD64 instrukcije.

AMD Athlon XP "Dublin" for Socket 754 - sa 256KB L2 cache, single-channel PC3200 DDR SDRAM memorijskim kontrolerom PowerNow! tehnologijom. Tehnologija izrade 0.13µ SOI. Priča se da neće podržavati AMD64 instrukcije.

AMD Athlon XP "Victoria" for Socket 754 - sa 256KB of L2 cache i single-channel PC3200 DDR SDRAM memorijskim kontrolerom. Tehnologija izrade 0.13µ SOI. Priča se da neće podržavati AMD64 instrukcije.

AMD Athlon XP "Barton" for Socket A - sa 512KB of L2 cache i 333/400MHz EV-6 FSB. Tehnologija izrade 0.13µ.

Vesti

ATI Radeon 9800XT zvanično

Sa promenom korporativnog logoa na tržištu se pojavila i nova serija grafičkih karti namenjena najzahtevnijim kupcima: Radeon 9800XT i Radeon 9600XT. Obe karte su po performansama u samom vrhu i pretpostavlja se da će vrlo skoro zameniti trenutne šampione Radeon 9800PRO (256MB) i Radeon 9600PRO. Ono što će vas najviše zanimati je to da će se ove dve kartice na tržištu prodavati u paketu sa igrom Half-Life 2.

Radeon 9800XT je u stvari overklokovani 9800PRO, ima 8 rendering cevovoda i 4 geometry engine-a. Jezgro procesora sada najzad radi na preko 400MHz, odnosno na 412MHz što je nešto niže nego u početku predviđenih 450MHz, verovatno zbog ograničenja 0.15µ procesa.

256MB memorije će raditi na 730MHz. Radeon 9600XT u odnosu na 9600PRO ima nešto povećanu brzinu jezgra - oko 500MHz i memorije blizu 600MHz. Obe karte će se prodavati sa ATI-jevim Overdrive softverom pomoću koga će moći dodatno da se overklokuju. Na kraju da vam predočimo pretpostavljene cene za ove grafičke dragulje. Radeon 9800XT - 499$, Radeon 9600XT - 199$. Izvol'te navalite.

HARDWARE Q&A

Čuvajte se virusa

Zdravo Gamer-e

Ja i nekolicina mojih prijatelja imamo jedan problem sa primanjem pošte na kućnim računarima. Naime unazad nekih mesec dana nam stalno stiže neki Microsoft-ov mail u kom se navodi neki update, koji ni ja ni moji ortaci nismo tražili. S obzirom da se ta poruka skida jako dugo (imam lošu vezu) želeo bih nekako da je se rešim, ali ne znam kako. Da li nam možete pomoći?

Mihajlo, Beograd

>> Mihajlo ovo nije samo tvoj problem. Naime radi se o virusu Swen koji koristi dve godine staru rupu u Internet Explorer-u. Veruje se da se do sada virus kopirao u blizu 50,000 kopija i da je prisutan u preko 80 zemalja na svetu, a prvi put se pojavio u Slovačkoj 14. septembra. Virus se širi sam (sam isključuje firewall i anti-virusni program na PC-ju) i može se preneti i preko mreža za razmenu fajlova. Rešenje je (nažalost) u redovnom skidanju Microsoft-ovih zakrpa sa neta - i zapamti da Microsoft nikada ne šalje update poštom.

Može li sa Direct X 9?

Ćao najboljem časopisu kod nas. Imam četrnaest godina i hoću da vas pitam nešto jer nemam koga a da mi tačno odgovori. Hoću da kupim (odnosno roditelji da mi poklone) Radeon-ovu grafičku kartu model 9200 pa me interesuje da li će hteti da radi pošto na kompjuteru imam DirectX 9? Moji ortaci kažu da neće pošto ona nije za Direct X9. Pomozite mi da se odlučim. Da li će da radi i ako neće zašto?

Zoran, Novi Beograd

>> Zorane, ne slušaj prijatelje nego o hardveru pitaj nas (bar dok još ne porasteš malo). ATI Radeon 9200 će da fercera k'o lud imao ti na kompjuteru DirectX 9 ili DirectX 8. Samo je nabavi i uživaj.

Radeon 9600PRO ili 9600?

Zdravo svima u redakciji mog omiljenog časopisa. Imam jedno pitanje koje će možda zanimati i druge. Krajem novembra mi je rođendan i hoću da promenim grafičku kartu. Želim da kupim Radeon, pa sam hteo da vas pitam koja je razlika između modela 9600 i 9600PRO. Za one jače modele nemam para.

Igor, Kruševac

>> Zdravo Igore,

Evo navešćemo ti nekoliko uporednih karakteristika na osnovu kojih ćeš moći da vidiš osnovne razlike ove dve karte. Ovo su podaci za referentni dizajn, s tim što pojedini proizvođači mogu određene vrednosti i da promene. Radeon 9600PRO (Radeon 9600).
Memorijska magistrala 128bit (128bit)
Radni takt procesora 400MHz (325MHz)
Radni takt memorije
600MHz DDR (400MHz DDR)
Cena oko 170 Evra (oko 120 Evra)
Samo i na osnovu ovih podataka možeš da zaključiš da je PRO varijanta kartice jača. Pitanje je koliko para imaš, a naš ti je savet da ukoliko možeš uzmeš Radeon 9600PRO.

Vesti

nVidia vlada

I ako bi neko mogao da pomisli da je možda ATI uspeo značajnije da ugrozi kompaniju iz Santa Clara-e, ipak to nije slučaj. Prema zvaničnim rezultatima istraživanja profesionalnog tržišta grafičkih karti nVidia je u posedu čitavih 73% tržišta, dok ostatak kolača dele ATI, Matrox, 3D labs i drugi. Naravno u ovoj grupi jedini ATI ulaže u razvoj i širi se, dok se ostale kompanije bave samo stalnim kupcima. Kao celina profesionalno tržište je podeljeno na 2D i 3D segment. Ukupno gledajući situacija je sledeća: nVidia ima 73%, ATI ima 13%, 3Dlabs ima 4%, ostali 9% tržišta. "Dvodimenzionalni" segment zauzima oko 46% tržišta, a 3D 54%. Na 2D tržištu nVidia je prva sa 53%, drugi je Matrox sa 19%, a ATI je treći sa nekih 8%. I u samom 3D segmentu nVIdia vodi sa 67%, ATI je drugi sa 24% a 3Dlabs treći sa 9% udela na tržištu.

Ovi rezultati samo dokazuju da profesionalci još uvek veruju nVidia-ji i da će se njihova podrška pozitivno odraziti i segment igračkog tržište gde je pozicije nVidia-je donekle poljuljane.

Hardware flash

Lite-On svetski

Jedan od nama relativno manje poznatih proizvođača visoke tehnologije i uređaja Lite-On, je u poslednjih nekoliko meseci napravio pravi bum u prodaji LCD monitora. I kod nas se mogu pronaći monitori ovog proizvođača, ali se ne cene previše (očigledno nezasluženo), pa su ovi rezultati možda dobra prilika da se mišljenje domaćih kupaca donekle promeni. Naime, Lite-On je u avgustu na tržište pustio oko 225,000 LCD monitora što se smatralo rekordnim rezultatom, a već sledećeg meseca je prodato 268,000 komada. Ako niste znali Lite-On pored monitora prodaje i tastature, napajanja, CD i DVD uređaje, mobilne telefone i još dosta toga vezano za visoke tehnologije i ima godišnji promet od oko 10mlrd. dolara.

LG.Philips rekordno

LG.Philips kompanija u kojoj vam je jasno ko je kupio koga, mada to u stvari nije ni bitno, je poslovnim rezultatima bar što se tiče prodaje LCD monitora dokazala da joj u svetu nema premca (a i da je vreme monitorima sa katodnom cevi na izmaku). Naime kompanija je u avgustu ove godine na svetsko tržište izbacila preko 2 miliona komada LCD monitora većih od 10" i time postigla i svetski rekord u prodaji monitora u toku jednog meseca. Eh kako sad malo izgleda onih 268,000 Lite-On monitora...

NEC ide x8

Na nedavno završenom sajmu CEATEC u Japanu (od 7.-11. oktobra), NEC je predstavio svoj DVD pisač koji upisuje podatke brzinom od x8 i to na DVD+R medij. Upisivanje na DVD-R/+RW ide maksimalno do x4, dok na DVD-RW tek x2. Naravno podržani su i pisanje x32 za CD-R i x16 za CD-RW. Ovaj DVD pisač će se na tržištu Dalekog Istoka pojaviti u februaru, a u Evropi ga očekujemo u maju.

Memorija pojeftinjuje

Naslov se odnosi na 256Mbit-ne module koji se koriste na grafičkim kartama, više srednje i visoke klase. Pojeftinjenje dolazi u trenutku kada su dva najjača igrača na tržištu, ATI i nVidia, prihvatila da koriste 256Mbit-nu grafičku memoriju. Cena ovih memorijskih modula je sa 4.7$ pala na 4.2$. ATi Radeoni 9700 i 9800 kao i GeForce FX 5200, 5600, 5900 već podržavaju ovu memoriju, a to će svakako učiniti i grafičke karte koje su budu bazirale na novim čipovima.

Vesti

Sony PSX/hibridni rekorder

Sony je najavio novu PSX platformu, uređaj koji u sebi kombinuje dobro poznati PS2, analogni TV tjuner, kombinaciju hard-disk rekordera i DVD+R/+RW/-R/+RW rekordera. U planu je lansiranje dve verzije uređaja; DESR-7000 će imati 250GB hard disk, a DESR-5000 "samo" 160GB. Zahvaljujući velikim hard diskovima korisnik će moći da u neko-

liko video modova zabeleži i do 325 sati programa; do 53 sata video sadržaja se može snimiti u HighQuality modu, a podržani su i sledeći modovi: HSP, SP (standardni), LP, EP i SLP (max. 325 sati). Procesor koji ga pokreće je isti kao i kod PS2 konzole, po prvi put će se korisnici sresti sa ekstremno brzim GUI-jem visoke definiceije (Graphical User Interface), pomoću kog će moći lako da biraju funkcije uređaja, vrte TV kanale itd. DESR sa prednje strane ima i memory slot, pa se sa kompatibilnih uređaja (poput digitalne kamere) mogu prenositi slike i animacije. Preko Ethernet konektora sa zadnje strane moći će da se igraju online igre, upgrade-uje firmware i sl. DESR-7000 će koštati oko 776 , dok će se slabiji DESR-5000 prodavati za oko 620 . Pojaviće se prvo u Japanu, a cijena je kao što vidite prava sitnica... već sam naručio tri komada, da mi se nađu.

Hardware flash

Dvoslojni DVD+RW

▶ Philips je na CEATEC sajmu koji se održao u Japanu demonstrirao novu tehnologiju skladištenja zapisa na dvoslojni (dual layer) DVD+RW medij. Novi medij je razvijen u saradnji sa MKM-om (Mitshubishi Kagaku Media) i Verbatim-om i na njega se može upisati 8.5GB podataka. Inače novi DVD +RW dvoslojni diskovi su potpuno kompatibilni sa standardnim DVD plejerima i čitačima, kao i kompjuterskim DVD ROM drajverima.

MONITORI, kako ih jednostavno podesiti?

Monitor neretko predstavlja najskuplju komponentu jedne kompjuterske konfiguracije (ako izuzmemo najnovije grafičke karte), a kupci često njegovom izboru posvećuju malo pažnje - daleko više se gleda koliko megaherca gura procesor ili grafička karta. Međutim, kvalitet monitora je vrlo značajan, pa čak iako se samo igrate. Činjenica je da na tržištu postoji veliki izbor ovih komponenti različitog kvaliteta, ali isto tako stoji i da je kupovina monitora u najvećem broju slučajeva uslovljena finansijama, a ne potrebom. Takođe vrlo česta je praksa da se pri kupovini kompletne konfiguracije dobija "ekran" koji ne odgovara mogućnostima sistema (kako bi cena bila što niža). U takvoj situaciji korisniku ostaje da proba da iz onog što ima izvuče maksimum.

Kvalitet slike je vrlo subjektivan pojam i zavisi od sposobnosti percepcije ljudskog oka koja nije kod svakog podjednaka; na kvalitet utiče puno faktora - od objektivnog kvaliteta monitora i grafičke karte do ambijentalnog svetla i psiho-fizičkog stanja osobe.

Pošto LCD monitori uglavnom imaju vrlo malo problema sa slikom, a pritom su i dosta skuplji (što znači da ih manje ljudi koristi) ovde ćemo se ukratko osvrnuti na monitore sa katodnom cevi (CRT) koji su još uvek najrasprostranjeniji kod nas.

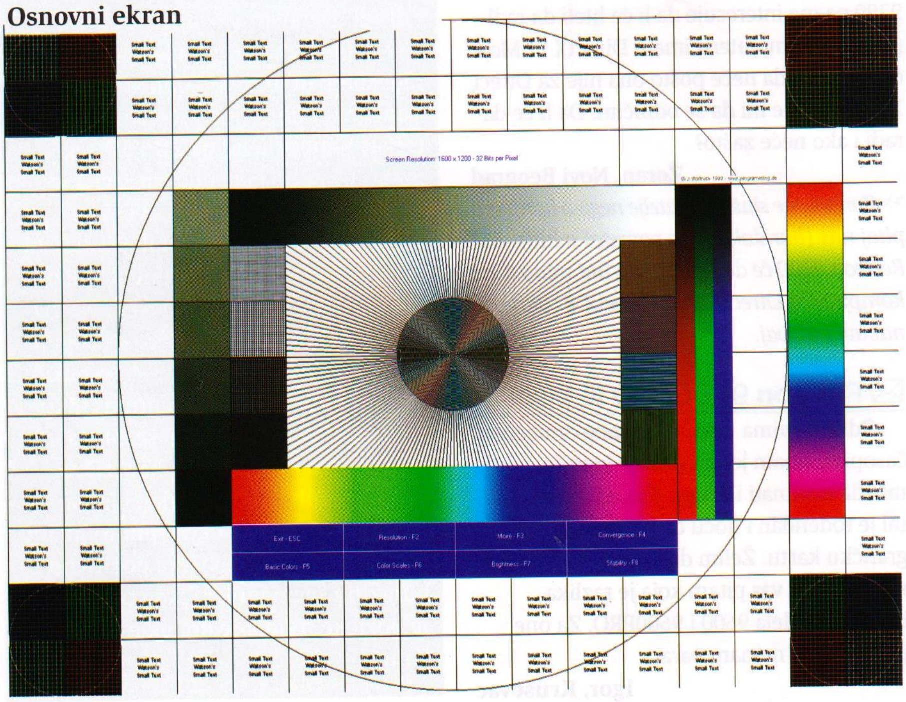
Princip rada CRT monitora je vrlo sličan principu rada TV-a. Na unutrašnju stranu ekrana monitora koji je prevučen slojem fosfornih tačaka u tri osnovne boje (crvena, zelena, plava) ispaljuju se mlazovi elektrona iz tri tzv. topa, (po jedan za svaku osnovnu boju) te elektroni pri udaru o fosforni sloj iniciraju prikazivanje određene boje na ekranu. Da bi elektroni precizno pogodili baš onu tačku koju i trebaju koriste se rešenja poput:

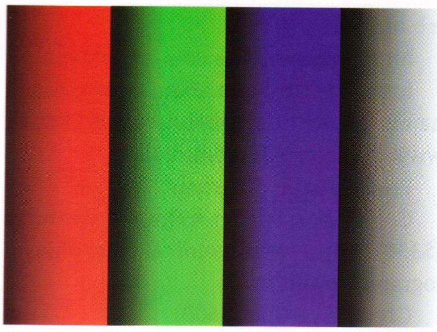
Shadow Mask - perforirana metalna maska najčešće napravljena od Invar-a koja kroz rupe jednostavno propušta samo precizno usmerene zrake, dok one zalutale zaustavlja;

Aperture Grill - rešetka po kojoj su tri osnovne boje nalaze u vertikalnim trakama, a linije koje ih razdvajaju sprečavaju zalutale zrake da osvetle pogrešnu traku.

Savršenog rešenja nema: shadow mask daje oštriju sliku, dok aperture grill prikazuje kvalitetnije boje.

Osnovni ekran



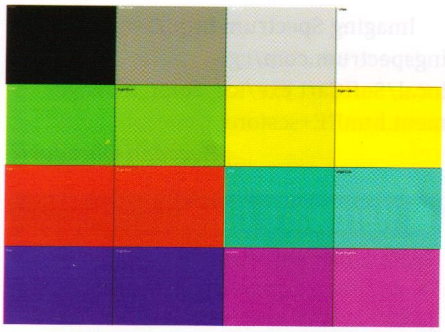


Skala boja

Kvalitet slike nekog monitora se može delimično naslutiti i iz famozne vrednosti - dot pitch. Dot Pitch predstavlja razmak između dve najbliže tačke (za aperture grill ekrane - trake) u istoj boji i izražava se u mm (kao 0.25mm). Što je vrednost manja, to bi slika trebalo da bude bolja, ali nije uvek tako.

Podešavanje ili kalibracija monitora se radi pomoću komandi na monitoru i u display properties grafičke karte, a koristi se i određen softver, sa test signalima koji ističu tačno određene parametre slike. Za visoko zahtevne potrebe postoji i profesionalni softver i hardver koji košta jako puno, te prosečnom korisniku nije interesantan, odnosno dostupan.

Osnovna podešavanja



Osnovne boje

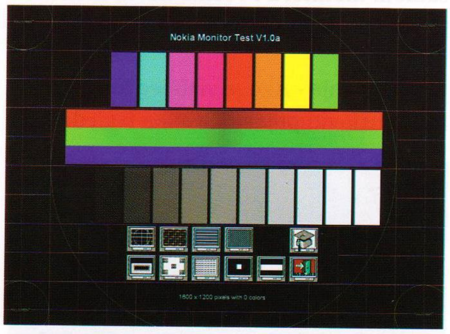
Osnovno pravilo je da pre bilo kakvog testa morate pustiti monitor da radi bar 45 minuta, kako bi se propisno zagrejao; ambijentalno svetlo treba prilagoditi, a treba i obezbediti da svetlosni zraci ne padaju direktno na ekran. Prvo što se podesi je rezolucija na kojoj najčešće radite i za koju ćete i raditi kalibraciju. Osvežavanje ekrana treba podesiti minimum na 85Hz da bi izbegli zamaranje očiju. Potom sledi podešavanje osvetljenja i kontrasta. Kada ste to uradili, startujete neki od freeware programa sa test slikama i krećete u avanturu. Po završetku, pogledajte neki od sadržaja koji dobro poznajete i proverite da li primećujete neku razliku. Napominjem da se kod kvalitetnih monitora ovakva podešavanja rade vrlo retko, dok kod standardnih ne smeta da se rade jednom mesečno. Šta se sve podešava pri kalibraciji monitora?

Brightness, Contrast - su dve kontrole koje najčešće upotrebljavamo u svakodnevnom radu. Brightness određuje nivo crne boje, dok contrast određuje maksimalni nivo bele boje. Crna boja ima RGB vrednosti (0, 0, 0), a bela (255, 255, 255). Zavisno od aplikacije koju koristite i brightness i contrast vrednosti će se menjati. Međutim naš cilj je da bela zaista i bude bela, a ne bela sa sivkastim nijansama, odnosno da crna bude crna, a ne tamno siva. Na test slikama koje se koriste za ova podešavanja potrebno je podesiti vrednosti tako da budete u stanju da razlikujete 16 različitih nivoa intenziteta crne, odnosno bele boje. Osim test slika koje služe za podešavanje crne boje postoji i jedan trik koji svi možete probati.

Prvo pomoću kontrola na monitoru smanjite malo veličinu slike na ekranu (desktop) tako da se iznad nje pojavi potpuno crni deo ekrana koji elektronski snop ni ne skenira. Pojačajte brightness i contrast na maksimalne vrednosti (100). U display properties-ima podesite da vaš Windows desktop bude potpuno crn, odnosno da njegove RGB vrednosti budu (0, 0, 0). Videćete da se crna boja desktopa razlikuje od crne po rubu ekrana. Smanjujte vrednost brightness-a sve dok se desktop i okvir oko njega ne stope. Tada ste dobili pravu crnu boju. Sada možete podesiti i contrast po želji, mada se preporučuje da bude na oko 75%, jer kada je prejak umanjuje oštrinu prikaza, a i monitor se više troši.

Geometrija slike - karakteristika koja prvenstveno zavisi od rezolucije slike i osvežavanja ekrana. Kontrole: horizontalna i vertikalna veličina, pincushion, paralelogram, trapezoid, pinbalance, rotation, itd. Svaka od kontrola je predstavljena ikonicama koje potpuno pojašnjavaju šta se sa njima radi. Test slika koja se ovde koristi se obično sastoji od centralnog kruga sa još četiri manja po uglovima, dok je pozadina mrežasta i sastavljena od kvadrata. Korekcijom morate dobiti potpuno pune i pravilne krugove i u centru i na svim uglovima, a takođe i mreža od kvadrata mora biti potpuno pravilna. Ovo podešavanje nije jednostavno, zna da oduzme dosta vremena, ali se trud uvek isplati.

Konvergencija - parametar koji pokazuje sa kolikom preciznošću određen mlaz elektrona pogađa baš onu fosfornu tačku kojoj je i namenjen. Ukoliko malo skrene osvetljava i susednu tačku, pravi senke (duhove) i muti prikaz. Miskonvergencija može biti horizontalna i vertikalna, najjača je u uglovima ekrana, a najmanja u samom centru, a najbolje se vidi u slučaju da imate belu liniju na potpuno crnoj pozadini; ukoliko se iznad linije pojavljuju crvena, plava ili zelena senka imate vertikalnu miskonvergenciju (ne zaboravite bela je sastavljena iz crvene, zelene i plave). U ovom slučaju može pomoći degaussing odnosno demagnetizacija ekrana, ali takođe

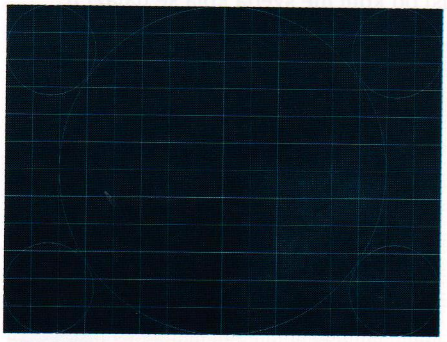


Osnovni ekran

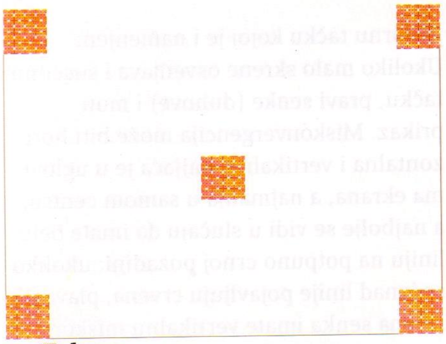
pomaže i promena rezolucije. Podešavanje statičke ili dinamičke konvergencije je nemoguće bez otvaranja monitora, pa se ne savetuje prosečnim korisnicima.

Fokus - utiče na oštrinu slike i kod kvalitetnijih monitora se može podesiti. Kod ekrana koji nisu potpuno ravni slika je oštrija na centru, a manje oštra po uglovima, dok bi kod potpuno ravnih fokus trebao biti uniforman po celom ekranu. Ukoliko imate kontrolu fokusa podesite je tako da test slika bude maksimalno oštra po svim delovima ekrana. Ukoliko ne, smanjite veličinu slike ili smanjite kontrast čime smanjujete debljinu elektronskog snopa a samim tim i pojačavate oštrinu.

Moire - je efekat koji proističe iz uzajamnog dejstva shadow maske (aperture grilla) i rezolucije na kojoj radi ekran. Manifestuje se prividno zakrivljenim lini-



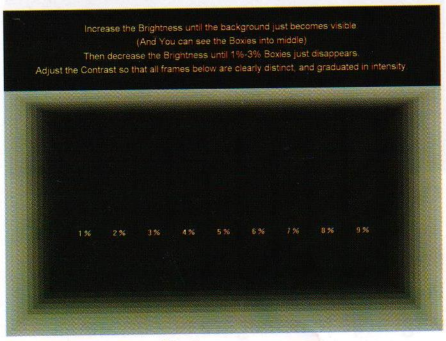
Geometrija slike



Fokus

jama, kako vertikalnim tako i horizontalnim. Može se ublažiti kontrolama na samom monitoru i većina novih monitora je ima, pa se problem relativno lako rešava.

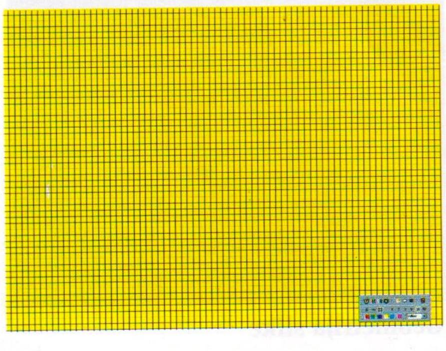
Napajanje - Ako je slabijeg kvaliteta može usloviti pojavu da slika izgleda kao



Nivo osvetljaja

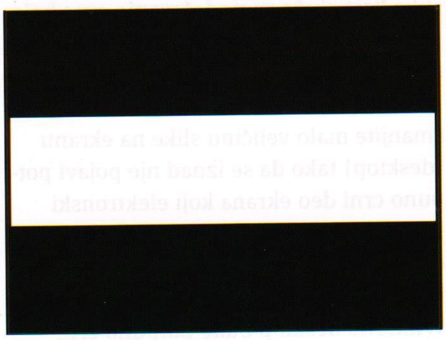
da se u svetlijim područjima širi, a u tamnijim skuplja. Test patern naizmenično emituje beli pravougaonik na crnoj pozadini i obratno, što se manifestuje kao da se slika pomalo pomera gore dole. Pošto vrednosti napona naizmenične struje dosta odstupaju od nominalnih, naročito kod nas, neophodno je da monitor ima kvalitetno napajanje. Manje više svi monitore pate od ovoga, a negativan efekata se delimično može ublažiti smanjivanjem nivoa osvetljaja i kontrasta.

Gamma - Svi ste igrali video igre koje su dosta tamne pa ste pojačavali kontrast i osvetljenje. One daleko bolje izgledaju ako se poveća ukupna RGB Gamma vrednost. Ovo je subjektivna kategorija i zavisi od količine svetla koja se nalazi u



prostoriji, njegovog smera i intenziteta. Podešava se preko display properties-a vaše grafičke kartice, a može se podešavati pojedinačno za R, G, B ili za sve tri odjednom (što se i preporučuje).

Temperatura boja - Termin pomoću koga se objašnjava subjektivan osećaj topline boja, ne zavisi od intenziteta svetlosti već samo od njene boje. Izražava se u Kelvinovim stepenima i uobičajene su dve standardne vrednosti. 6500K i 9300K. Niže vrednosti imaju toplije boje - daju crvenkastu nijansu, a više, hladnije - plavkastu. Vrednost između 5000K - 5500K se obično uzima za "papirno belu" i koristi se između ostalog i u pripremi za štampu. Pravila nema, ovaj parametar podesite prema svom nahođenju kako vam se čini da je najbolje.



Pored ovih, na visoko kvalitetnim monitorima postoje i dodatne kontrole koje služe za podešavanje apsolutno svakog parametra slike, koji su uglavnom bitni kod profesionalnih primena. Sva podešavanja koja smo ovde spomenuli možete i sami uraditi na svom monitoru uz pomoć nekih utility programa. Zato idite na net i skinite ih kako bi optimalno podesili i maksimalno iskoristili mogućnosti vašeg skupo plaćenog monitora.

Jedan od najboljih programa za kalibraciju je DisplayMate sa preko 100 paterna za podešavanje parametara slike, ali košta $79.

Proverite na - http://www.displaymate.com

Freeware programi

Nokia Monitor Test - http://www.majorgeeks.com/getfile.php?file=960&site=2 i

http://freepctech.com/rode/004.shtml

Monitor Tester - http://www.geocities.com/tvdarekz

Test Screens - http://www.majorgeeks.com/getfile.php?file=402&site=1

Test slike na Internetu:

http://www.pacificnet.net/~johnr/barsb.html

http://epaperpress.com/monitorcal/

http://desktoppub.about.com/gi/dynamic/offsite.htm?site=http%3A%2F%2Fwww.jasc.com%2Fmonitor1.asp

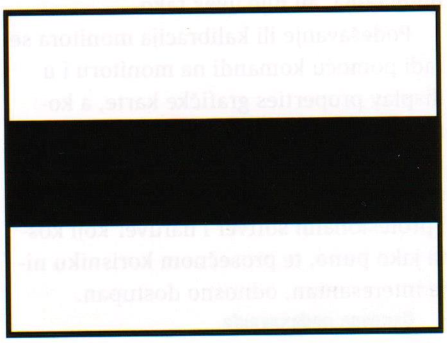
Profesionalni programi

Colorvision Spyder + OptiCal Software ($350) http://www.colorcal.com/photography_pro.html

Gretag Eye-One ($600) http://www.i1color.com/

Gretag Spectrolino ($3,600 + software $2,800) http://www.gretagmacbeth.com/Source/Gm.asp?part=Products&page=ProductsDisplay&id=6848&code=b&typ=product

X-Rite DTP92 ($600) http://www.xrite.com/Products/Product.asp?Show=Description&id=11



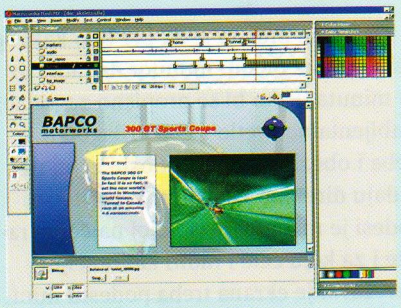
Imaging Spectrum http://www.imagingspectrum.com/cgi-local/SoftCart.exe/icc_color_management.html?E+scstore

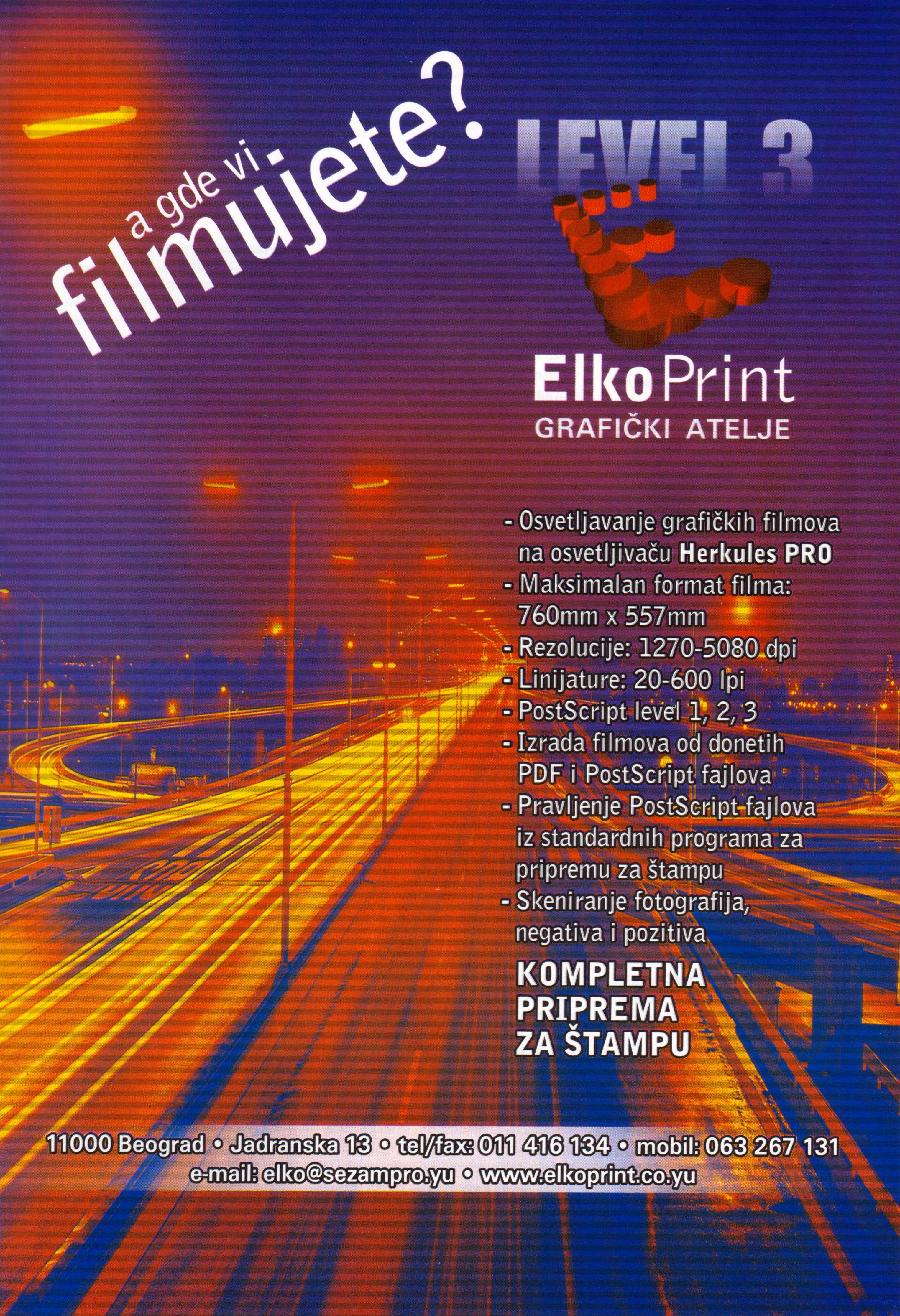
Zvezdan Obradović

Hardware flash

SysMark 2004 prvi šotovi

Benčmark programi su popularan način procene kvaliteta kompjutera, ali se često dešava da se testovi prave tako da ne reflektuju brzinu rada računara u realnim aplikacijama pa i slike koje se na osnovu njih dobijaju nisu potpuno autentične. Sysmark 2004 kompanije BAPCO se zasniva na skupu softvera koji se obično može nabaviti u prosečnoj prodavnici (Flash MX, Photshop, 3D Max, itd.) i pomaže korisnicima da realno procene mogućnosti mašine u poslovima koje će i raditi. Sysmark 2004 se još nije pojavio, a mi vam ovde dajemo jednu od ekskluzivnih slika iz programa.




a gde vi
filmujete?
LEVEL 3
ElkoPrint
GRAFIČKI ATELJE
- Osvetljavanje grafičkih filmova na osvetljivaču Herkules PRO
- Maksimalan format filma: 760mm x 557mm
- Rezolucije: 1270-5080 dpi
- Linijature: 20-600 lpi
- PostScript level 1, 2, 3
- Izrada filmova od donetih PDF i PostScript fajlova
- Pravljenje PostScript fajlova iz standardnih programa za pripremu za štampu
- Skeniranje fotografija, negativa i pozitiva
KOMPLETNA PRIPREMA ZA ŠTAMPU
11000 Beograd • Jadranska 13 • tel/fax: 011 416 134 • mobil: 063 267 131
e-mail: elko@sezampro.yu • www.elkoprint.co.yu

Šta je novo?

Iz Genius-a ovo

Kompanija Genius je jedna od retkih koja se u svetu proslavila po kompjuterskim periferijama koje karakteriše solidan kvalitet, dizajn i pristupačna cena (kod drugih obično nešto od ovoga fali).

Kompanija u svom proizvodnom programu pored tastatura i miševa (nema toga ko bar jednom nije seo za Genius tastaturu, ili uzeo u ruku nekog njihovog miša) ima i čitav spektar uređaja koji su danas postali nezamenjivi pri radu na računaru, bilo da hoćete da se igrate ili "ozbiljno" da se bavite poslom. Skeneri, web kamere, TV karte, džojstici, volani, oprema za mrežno povezivanje samo su neki od njih. Kako bi uvek bio konkurentan Genius stalno mora da izbacuje nove proizvode i potvrđuje svoje mesto na tržištu.

U ovom broju Gamer-a ćemo pogledati njihova dva noviteta koja se razlikuju kako po nameni tako i po veličini...radi se o najnovijem optičkom mišu i o novoj verziji volana za postizanje virtuelnih svetskih brzinskih rekorda.

NetScroll + Traveller

Na prvi pogled svi današnji miševi izgledaju isto, imaju nekoliko točkića, manji ili veći broj tastera sa strane, prilično su dopadljivog dizajna i zajedničko im je da ne podnose pad sa stola. Naravno to je samo privid i mada je teško danas biti originalan mnogi se trude da se nekako vizuelno izdvoje.

S tim na umu moramo vam reći da je pre neki dan novi miš "Genijalac" direktno sa Tajvana doputovao kod nas, pa ćemo vam ga ovde predstaviti. NetScroll + Traveller je novi optički miš iz Optical Wheel serije, sa dva tastera i jednim točkićem, a sa kompjuterom se povezuje preko USB-a ili preko PS2 konektora; vizuelno gledano nije u pitanju ništa revolucionarno novo, ali izgleda lepo. Naime dva tastera sa gornje strane su integrisana u celu gornju površinu miša (dizajnersko rešenje koje pomalo podseća na miševe za Macintosh) čime se pored interesantnog izgleda sprečava upadanje prašine i prljavštine u proreze. S donje strane se nalazi prozirna plastična maska koja mišu daje ultra-moderan izgled. Točkić na mišu pored funkcije skrolovanja istovremeno služi i kao dodatni taster kome se može dodeliti neka od raznovrsnih funkcija. Dakle razumeli smo se da miš lepo izgleda, ali njegova najvažnija karakteristika je da ima precizan optički senzor od 800dpi (većina drugih ima rezoluciju od 400dpi), koji pri radu omogućava izuzetnu preciznost, a zahvaljujući tome što nema kuglicu nema ni potrebe za dodatnim čišćenjem.

Da bi smo mogli da damo neki objektivni sud morali smo i da ga probamo. Pri radu koji uključuje standardnu upotrebu tastera i točkića nismo pronašli nikakve zamerke; telo miša je lepo profilisano i fino leži u ruci (podjednako dobro i za levake i za dešnjake), tasteri su srednje mekani što je u principu dobro za svakodnevni rad. Točkić je istina nešto tvrđi, što sad opet neko može smatrati za prednost jer je mogućnost slučajnog pritiskanja svedena na minimum. Što se igranja tiče, još uvek stoji činjenica da su optički miševi nešto lošije rešenje u odnosu na one sa kuglicom, ali s obzirom na visoku rezoluciju od 800dpi razlike postaju sve manje. Otpornost miša na padove sa stola i neka druga fizička zlostavljanja ovoga puta nismo proveravali (verujem da se ljudima iz Computer Dream-a to baš i ne bi svidelo), pa ćemo to uraditi drugom prilikom.

NetScroll + Traveller je jedan standardno dobar miš, koji se osim po rezoluciji optičkog senzora od 800dpi ističe i zanimljivim dizajnerskim rešenjem. Meni se lično dopao, a ako je i vama, slobodno kontaktirajte ComputerDream.

Computer Land & Creative

▶ **Computer Dream** je kompanija koja se bavi prodajom računarske opreme i periferijskih uređaja. U svom programu imaju proizvode sledećih kompanija: Mustek, Genius, Hyndai, Chicony, DFI, Casio, Media Forte, JazzPiper i mnogih drugih. Prodajni prostor se nalazi u Beogradu u **Nemanjinoj 4 (tel: 36 10 310)**, a veleprodaja u **Đorđa Jovanovića 9/3 (tel: 32 24 221, 32 26 303, 32 26 32)**. Naravno njihov program možete pogledati i na Internetu na adresi: **www.computerdream.co.yu**

▶ **Creative** je kineska kompanija nastala 1985. od kompanije KYE i bavi se razvojem i pravljenjem kompjuterskih periferija i multimedijalnih uređaja. Između ostalog u svom proizvodnom programu imaju i: tastature, miševe, tablete, digitalne kamere, skenere, TV karte, volane, džojstike, gamepad-ove, zvučnike, zvučne karte itd. Imaju predstavništva po čitavom svetu, a fabrike su im u Kini.

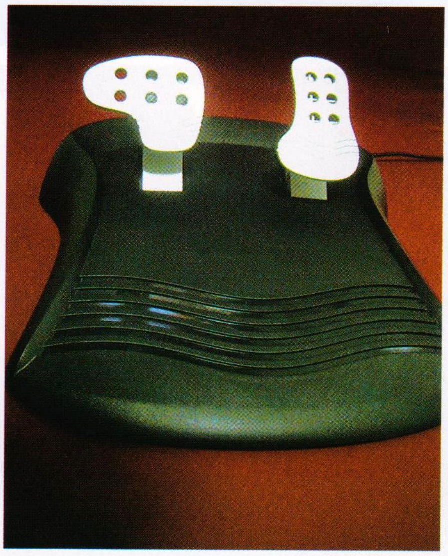
Genius Speed Wheel 3

Kako je miš nezaobilazni deo svake PC konfiguracije i bez njega nema rada na kompjuteru, tako su volani nezaobilazni rekvizit svakog ozbiljnijeg ljubitelja trkačkih simulacija. Zahvaljujući ComputerDream-u imali smo prilike da isprobamo najnoviji Genius volan, pod imenom Speed Wheel 3.

Odsustvo Force-feedback tehnologije

govori da Speed Wheel 3 spada u srednju klasu. Stiže u kompletu sa pedalama, dve stege za montiranje i uputstvom. Oni koji bi želeli da brzine menjaju preko robusnog menjača moraće da potraže drugi volan jer na ovom njega nema. Ono što je bitno istaći je da se iza volana nalaze dve ručice (levo i desno) pomoću kojih ubrzavate i kočite, pod uslovom da ne želite da koristite priložene pedale Volan ima čak osam tastera koji služe za kočenje, promenu brzine (ako ste toliko vešti), uključivanje sirene, svetla, brisače, itd. Ručice koje se nalaze iza volana sa leve i desne strane služe za davanje gasa i kočenje i ovde treba naglasiti jednu stvar. Kada instalirate pedale, funkcija ovih ručica je onemogućena - iz očiglednih razloga. Pedale su ergonomski oblikovane i komforne za upotrebu, a iz Genius-a su nam naglasili da je kočnica osetljivija u odnosu na prošle modele, pa će sad nešto brže reagovati na nagla kočenja. Konzola sa volanom se standardno pričvršćuje za sto pomoću dve stege i ukoliko je dobro nacentrirate, ona će i pri jačim skretanjima ostati fiksirana. Konzola sa pedalama nažalost nema dodatke za fiksiranje, mada ako je dobro uglavite (recimo naslonite je na termoakumulacionu peć) ne bi trebalo da imate mnogo problema.

Zadatak svakog volana je da što vernije prenese vaše pokrete i pomogne vam da



uživate u vožnji, te da najpribližnije dočara pravu stvar. Posle malog perioda privikavanja počeo sam da uživam u vožnji, pa se igranje Colin McRae 3 sa jednog prolongiralo na čitavih dva i po sata - huh, zaista dinamična igra, a jednom prilikom skoro da sam izašao kroz vrata sa sve stolom na kom je bio kompjuter (izgleda da sam volan pričvrstio za sto baš muški...). Da mi je samo znati ko postavi onu lakat krivinu... da bog da nikad ne dobio na kladionici. Tasteri na volanu pružaju otpor u pravoj meri i objektivno sa njima nisam imao problema. Posle skoro trosatnog druženja sa ovim volanom bio sam svima zahvalan što ovaj model nema podržan force-feedback jer od drhtanja ruku verovatno ne bi mogao da pišem ovaj članak.

Genius Speed Wheel 3 je volan prvenstveno namenjen onima koji ne traže volan koji će na prvi pogled da zadivi prijatelje i komšinicu. Lepo dizajniran i solidne izrade svideće se svima koji žele da iskuse čari trkačkih simulacija, a nemaju pravo bogatstvo koje se traži za force-feedback uređaje. Odsustvo ove tehnologije će verovatno mnogima smetati, međutim cena mu je povoljna pa verujemo da će dosta igrača, ljubitelja brzine, uskoro proširiti ili obnoviti svoj igrački arsenal.

neo

KEYBOARD MOUSE CASE SPEAKER

multimedia

Abakus 021/751-722; Control Point 031/510-037; Lucky Computers 0230/24-002
Magnetix 024/715-688; Megatrend 018/547-253; Orion Computers 021/810-115
PC Shop 011/812-4686; Pegaz 021/610-772; Pluscom 021/395-415
Sabotronic 024/815-307; SIMM Shop 011/334-20-15
Tagor 081/238-431; Targa 023/549-927

prodajna mreža

PIN COMPUTERS
www.pinsoft.com

Ekskluzivni distributer za SCG ▶ PiN Computers
Heroja Pinkija 40
Novi Sad
tel: 021/ 489-15-00

Novi Asus dvojac

I VIA i Intel za Pentium 4

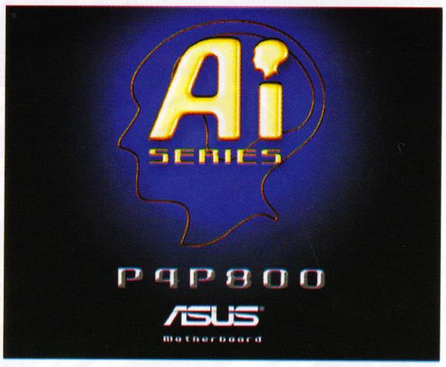
Po mišljenju mnogih stručnjaka iz oblasti hardvera, u svetu postoji tek nekoliko kompanija koje proizvode hardver, a u koje kupci (sa razlogom) imaju mnogo poverenja. Njihov broj nije veliki i može se pokazati prstima jedne ruke, te bi tajvanskom Asus zasigurno pripao palac ili kažiprst (ne znam samo kome da dodelimo srednji prst). Kako upućeni kažu Asus, još od kad je počeo da se bavi proizvodnjom hardvera ('89), svoje proizvode izrađuje maksimalno kvalitetno, a širinom ponude u stanju je da zadovolji svakog kupca. Kod nas, Asus je naravno najpoznatiji po grafičkim kartama baziranim na nVidia čipovima i na izuzetno kvalitetnim matičnim pločama, bilo za Intel, bilo za AMD platformu.

Danas imamo priliku da vam predstavimo dva noviteta iz Asus-ove ponude, dve sasvim nove matične ploče predviđene za Pentium 4 procesore. Radi se o sledećim modelima: Asus P4V800-X i Asus P4P800S. Njihova osnovna razlika leži u čipsetu, jer je prvi model zasnovan na novom VIA PT800 čipsetu, dok je drugi model zasnovan na Intelovom 848P. Pogledajmo o kakvim pločama se radi.

Asus P4V800-X

Ova matična ploča je zvanično predstavljena početkom septembra ove godine i predstavlja prvi izdanak Asus-ove X serije matičnih ploča sa nešto bogatijim karakteristikama. Njene osnovne karakteristike su: VIA PT800 čipset, podrška za procesore do 3.2+GHz (takođe i Prescott, novu generaciju procesora) i Hyper-Threading tehnologiju, podrška za 800MHz FSB i DDR400 memoriju, Serial ATA i AGP x8. Znamo da je kompanija VIA oduvek igrala nekako sporednu ulogu na tržištu čipsetova za Pentium 4 platformu, jer Intel nikada nije bio spreman da ih podrži davanjem licence, pa je tako njihova apsolutna dominacija u ovom segmentu ipak izostala (za razliku od AMD tržišta). Smatrajući da je čipset sa dvokanalnim memorijskim DDR kontrolerom još uvek relativno skupo rešenje VIA sasvim svesno odlučuje da izbaci čipset PT800, koji ima podršku za samo jedan DDR kanal, znajući da po performansama neće moći da se meri sa najjačim Intelovim čipsetovima (možda je i taktika u pitanju). U osnovi P4 koji radi na quad-pumped magistrali je prilično zahtevan što se tiče bandwidth-a, pa će jednokanalni DDR moći da primi samo polovinu zahteva procesora (teoretski rečeno) - zato su i najnoviji Intelovi čipsetovi pravljeni sa ugrađenim dual channel memorijskim kontrolerom. Međutim, ova činjenica prosečne korisnike računara ne bi trebalo previše da brine.

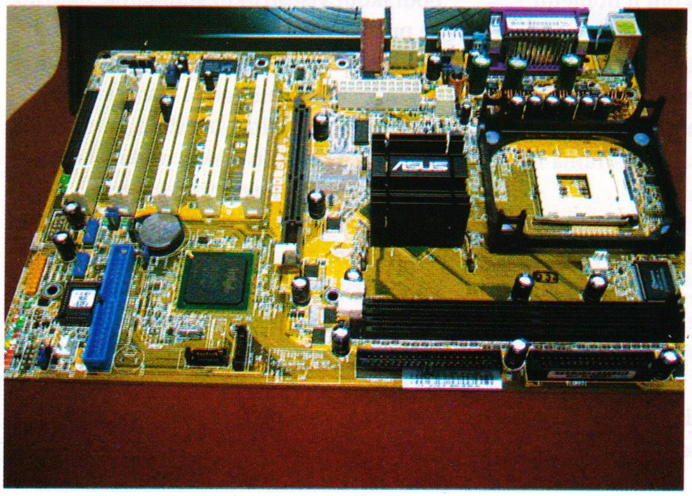
Asus P4V800-X matična ploča je standardnih dimenzija, ima 5PCI slotova, jedan AGPx8 slot, tri memorijska slota (184pin-ska) za DDR400 memoriju koja maksimalno mogu da prime 3GB memorije (podržava PC3200 - samo dva slota, PC2700, PC2100), 2 Ultra DMA 133 konektora i 2 Serial ATA konektora sa Raid 0 i Raid 1 funkcijama. Integrisan šestokanalni audio i podrška za 10/100MBit LAN su sada već standardna ponuda, a prisutna je i mogućnost spajanja do osam USB uređaja (4+4). Ovde sledi samo kratka napomena da Serial ATA standard omogućava skalabilne performanse i protok podataka do 150MB/s (brži je od standardnog paralelnog ATA standarda). Severni most VIA PT800 je uparen sa južnim mostom VT8237 i pruža podršku za tri brzine magistrale: 800/533/400MHz FSB, kao i za brzine memorijske magistrale od 400/333/266MHz. Uz nesalomivi Bios imamo i podršku za overkloking i gomilu drugih podešavanja kojima možemo podesiti sve moguće parametre matične ploče, već kako nas je Asus i navikao.

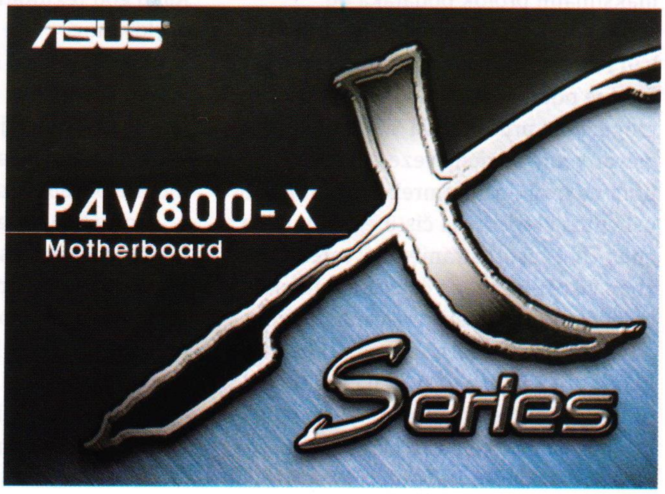


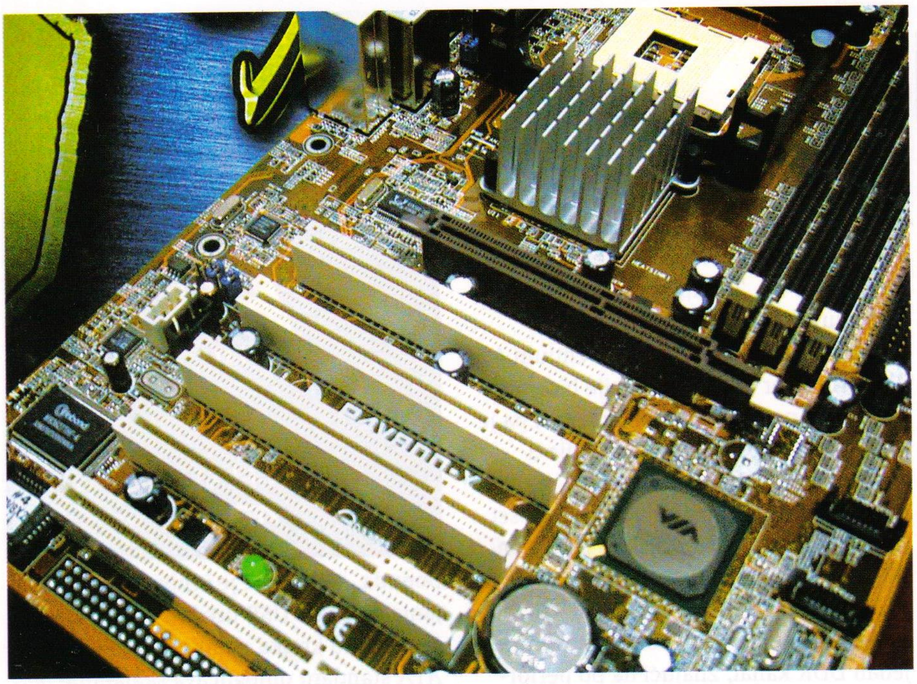
Od priključaka sa zadnje strane ploče imamo: 2xPS/2, paralelni port, serijski port, LAN i audio konektore, USB, dakle sve ono što i očekujemo.

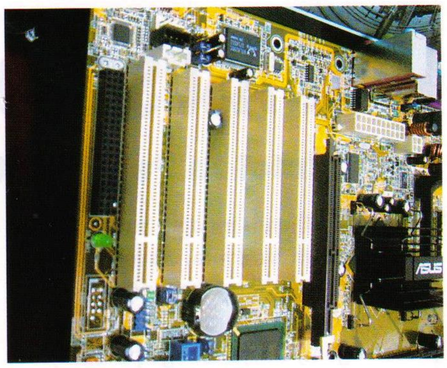
Asus P4P800 S

Druga matična ploča je zasnovana na Intelovom čipsetu i848P koji se na osnovu mnogih mišljenja pojavio samo da bi smenio relativno neuspešan Intelov čipset i865P. Po svojim karakteristikama i848P treba da pokrije tzv. mainstream









segment tržišta na kome se ne zahtevaju vrhunske performanse, ali se pre svega traži sigurnost i stabilnost u radu. Upravo je i ova Asusova ploča namenjena takvom segmentu tržišta, u kome se između ostalog i postojanje podrške za samo jedan DDR kanal neće smatrati velikom manom.

Srce matične ploče Asus P4P800 S čini Intelov severni most i848P koji radi u paru sa južnim mostom ICH5. Ploča podržava FSB 800/533/400MHz, kao i memorijsku magistralu od 400/333/266MHz, te procesore do 3.6+GHz (ali i Prescott, novu generaciju CPU-a), kao i Hyper-Threading tehnologiju. S obzirom da ploča može da podrži maksimalno 2GB memorije, na njoj se nalaze samo dva memorijska DDR slota. Pored njih tu su još i 5 PCI slotova, AGP x8 kao i jedan Wi-Fi slot (o njemu nešto malo kasnije). Osim toga Podržan je Ultra DMA 100/66/33 standard, a takođe su prisutna i dva Serial ATA konektora za maksimalni protok podataka od 150MB/s. Šestokanalni audio i LAN su kao i kod većine ploča u sklopu standardne podrške. Ova Asusova ploča ima mogućnost priključenja Wi-Fi modula za ostvarivanje bežične veze, ali imajte na umu da ovaj način umrežavanja u našim uslovima predstavlja čistu egzotiku, što zbog (ne) rasprostranjenosti mreže što zbog visoke cene, pa će ova mogućnost uglavnom ostati neiskorišćena. Ipak za neke sretnike treba napomenuti da ukoliko u WiFi slot (nalazi se na kraju ploče tik uz peti PCI slot) ubace WiFi modul (koji treba uskoro da se pojavi) neće moći da koriste peti PCI slot. Od priključaka sa zadnje strane ploče imamo sve ono što i očekujemo s obzirom na integrisani zvuk i LAN, pa ovom prilikom nećemo posebno navoditi svaki od njih.

I Asus P4V800-X i Asus P4P800 S su matične ploče pažljivo profilisane za srednji segment tržišta, te u testovima, od njih nismo očekivali neke spektakularne rezultate. Jednostavno smo želeli da ih uporedimo i vidimo kolika je razlika između dve slične ploče, bazirane na različitim čipsetovima.

U SiSoft Sandra memorijskom sintetičkom testu dobijeni rezultati su bili za nekih 3% - 14% na strani Intelovog i848P čipseta, što se možda može tumačiti i nešto boljom optimizacijom koju je Intel sproveo. Ukoliko bi ih uporedili sa nekim drugim čipsetom koji ima dvokanalni memorijski kontroler rezultati bi bili skoro duplo lošiji, tako da to obavezno morate imati na umu ukoliko gledate i druge rezultate po Internetu. Kako god rezultati su bili u domenu očekivanog.

Rezultati u 3D Mark-u su skoro približni pa se razlike svode na nekih 5%, što je u svakodnevnoj upotrebi potpuno zanemarljivo, pa se sa tim ciframa ne morate posebno zamarati.

Što se tiče testa u Photoshop-u, opet je matična ploča sa Intel i848P čipsetom bila nešto malo brža, ali ponavljamo da ta razlika svakako ne bi trebala da bude odlučujući faktor koji bi vas opredelio pri kupovini.

Testovi na matičnim pločama su izvedeni na identičnim konfiguracijama sa procesorom Pentium 4 na 2GHz, sa 512 MB memorije, grafičkom karticom ATI Radeon 9700PRO (referentni dizajn), DirectX 8.1 i operativnim sistemom WindowsXP.

Na kraju ovog kratkog prikaza dva noviteta iz Asusa, nameće se zaključak da su obe ploče dobro profilisane za tržište za koje su i namenjene, te da su pri radu sasvim stabilne (podrazumeva se instalacija najnovijih drajvera za čipsetove), što je možda i najbitnije. Svojom podrškom višestrukih standarda sigurno će privući širok krug novih kupaca koji svoju naklonost daju Pentium procesorima, a kvalitetom izrade i tradicionalnim Asusovim dodacima u vidu dopunskih opcija Biosa i softverskih dodataka će postojećim (zadovoljnim) kupcima potvrditi da u uvek imaju za svakoga po nešto. Obe matične ploče vam neće iz džepa izvući mnogo para te ako se spremate da sastavite novu konfiguraciju ili da upgrade-ujete staru, a ne treba vam formula 1 od mašine, razmislite o ovoj ponudi.

DirectLink & Asus

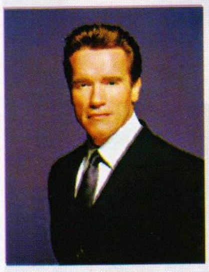
▶ Beogradska kompjuterska firma **DirectLink** se nalazi u ulici Mike Alasa br. 9 na Dorćolu i u svom programu nudi proizvode kompanija Asus, Belinea, Canon i Lexmark. Potpuno su predani svom poslu i uz kvalitetnu uslugu daju i kompletnu tehničku podršku za sve proizvode koje prodaju. Telefon za kontakt je **321 51 51**, a internet adresa **www.dl.co.yu**

▶ **Asus** je jedna od najpoznatijih svetskih kompanija osnovana 1989. godine i poznata je po najkvalitetnijim komponentama bilo da su u pitanju matične ploče, grafičke karte, notebook računari, optički uređaji za skladištenje podataka itd.

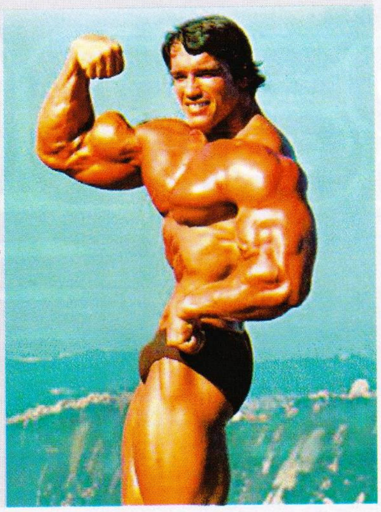
Sedište kompanije se nalazi na Tajvanu, a pored Tajvana, Asus ima fabrike i u Kini i predstavništva na svim kontinentima. Trenutno zapošljava oko 15000 ljudi širom sveta i ima kapacitete za proizvodnju 2 miliona matičnih ploča i 150000 notebook-ova mesečno.

LINK >>>>>>>>>>>>>> to the
>>>> graphics FUTURE
ATI RADEON™
ASUS
HEART OF TECHNOLOGY
A9800XT TDV/256
www.dl.co.yu
Direct Link
011/ 321 51 51, Beograd, Mike Alasa 9
A9200
A9600SE
A9600XT

Terminator vlada



Kad je mogao Regan zašto da ne može i Švarci. Između njih postoji bitna razlika - Regan je bio prosečan glumac i nije bio mnogo popularan, dok je Švarci prosečan glumac ali je ekstremno popularan. Čak i oni koje politika ne interesuje znaju da put do mesta predsednika Amerike podrazumeva boravak na mestu guvernera jedne od država, što veće to bolje. Tako je i Arnold krenuo putem kojim se ređe ide i postao guverner Kalifornije, te ne bi bilo iznenađenje kada bi se za koju godinu kandidovao i za predsednika. Da li će mu ova nova funkcija, pored supruge iz klana Kenedijevih, pomoći u snimanju filmova ili će sad imati manje vremena za ubijanje loših momaka, ne znamo, ali da je Amerika zemlja mogućnosti dokazuje i ovaj slučaj. Tolike godine je tamo, ali i dalje se iz aviona vidi da nije "njihov", odelo mu stoji k'o piletu sedlo. Ipak očigledno čovek ima neku harizmu. Kako god, Terminator je došao da osvoji Ameriku; za sada mu dobro ide - Asta La Vista Baby!.



THe GaMe®

NOVEMBAR 2003 • BROJ 55

Izdavač .... P.A.Z.I. Press
Broj pripremio, uredio i realizovao .... Uroš Jojić, agencija ActionTrip
Sekretarica redakcije ...... Ivana Siljanović
Marketing 011/380 77 36
Telefon redakcije 011/380 77 12
Priprema štampe i grafičko oblikovanje .... ElkoPrint, grafički atelje 011/416-134, Beograd
Štamparija .... Kolorton, Beograd
Adresa .... The Gamer P.Fah 32 11050 Beograd 22
Web .... www.gamer.co.yu
E-mail .... gamer@verat.net
ISSN broj 1451-1002

CIP - Katalogizacija u publikaciji

Народна библиотека Србије, Београд
681.3
The Gamer / Urednik Uroš Jojič. - God. 1, Br. 1 (1999) - , - Beograd : P.A.Z.I. Press, 1999- (Beograd : Kolorton). - 28 cm
Mesečno
ISSN 1451-1002 - The Gamer
COBISS.SR - ID 85748994

Index OGLAŠIVAČA

AIWA 77
ALFA MEDIA 31
AMERICAN INK JET 47
ARTAMEDIA 85
BEOSOFT 35
BONUS 87
COMPUTER DREAM 2
COMPUTER LAND 3, 55
DIRTECT LINK 105, 107
ELKOPRINT 99
GAMES 13
IGRE ZA MOBILNE TELEFONE 73
MINIST. ZDRAVLJA - UGASITE CIGARETU! 81
PIN COMPUTERS 43
POBEDNIK 43
TUCK CINEMANIA 21
VEA COMP 47
VEGA 87
VERAT NET 101
VIVO MOBTEL 108

NAGRADNA IGRA

NAGRADE

1. VeA Comp kompjuterski sto
2. Tromesečna pretplata na časopis THe GaMe®
3. Aktuelni broj CD-a Gamer Plus

propozicije

1. ČITKO POPUNITI anketu (u obzir će dolaziti samo ankete iz ovog broja–časopisa).
2. OBAVEZNO popuniti anketu i odgovoriti na sva pitanja!
3. U OBZIR DOLAZE samo kuponi koji dođu u redakciju do petnestog u mesecu kada će se obaviti izvlačenje dobitnika.
4. KUPON POSLATI na adresu: The Gamer, p. Fah 32, 1050 Beograd 22.
5. NAGRADE možete podići u direktnom dogovoru sa darodavcem.
6. ONOG TRENUTKA kada se novi broj pojavi u prodaji nagrade iz starih brojeva zastarevaju i ne mogu se realizovati!

REZULTATI NAGRADNE IGRE IZ 54. BROJA

1. NAGRADU VeA Comp KOMPJUTERSKI STO dobio je: Uroš Rudan, Beograd
2. TROMESEČNU PRETPLATU na časopis THe GaMe® dobio je: Željko Spasić, Pančevo
3. CD Gamer Plus dobio je: Mirko Janjić, Veternik

dobitnici

ACORP®
INTERNATIONAL

APC®
Legendary Reliability™

ASUS®
HEART OF TECHNOLOGY

Belinea
MONITORS BY MAXDATA

Allied Telesyn

LEXMARK™
We're Always Working.™

TELDOR

UMAX

www.dl.co.yu

Direct Link
011/ 321 51 51, Beograd, Mike Alasa 9

VIVO

POWERED BY
MOBTEL

Za sve živo!

Skoro svi mobilni telefoni već sadrže određene igrice, prema izboru proizvođača. Međutim, da li je izbor proizvođača i Vaš izbor? Ova **VIVO** usluga Vam daje mogućnost da sami, po svojoj želji, izaberete svoju igricu. U boji. Arkadna, misaona, kockarska, erotska - izbor je samo Vaš! Skinite sa Mobtelovog **WAP** sajta izabranu **Java igricu** i - zabava može da počne...

www.mobtel.co.yu
Call Center 063.9863

AB ADVERTISING